



**SUOMEN
KÄSIPALLOLIITTO**
Finlands
Handbollförbund

RANTAKÄSIPALLON PELISÄÄNNÖT

Versio 1.4.2026

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|-----------|
| Alkulause | Sivu 3 |
| Sääntöteksti | |
| 1 Pelikenttä | 4-19 |
| 2 Ottelun aloitus, peliaika, loppumerkki, peliaikakatko ja aikalisä | 10-15 |
| 3 Pallo | 16 |
| 4 Joukkue, vaihdot, varusteet | 17-22 |
| 5 Maalivahti | 23-24 |
| 6 Maalialue | 25-26 |
| 7 Pallon pelaaminen, passiivinen peli | 27-30 |
| 8 Rikkomukset ja epäurheilijamainen käytös | 31-35 |
| 9 Maalin tekeminen ja ottelun tuloksen ratkaiseminen | 36-39 |
| 10 Erotuomariheitto | 40 |
| 11 Sisäänheitto | 41 |
| 12 Ulosheitto | 42 |
| 13 Vapaaheitto | 43-46 |
| 14 6 metrin heitto | 47-48 |
| 15 Yleisiä ohjeita heittojen (sisäänheiton, ulosheiton, vapaaheiton ja 6 metrin heiton) suorituksesta | 49-50 |
| 16 Rangaistukset | 51-57 |
| 17 Erotuomarit | 58-60 |
| 18 Ajanottaja ja sihteeri | 61-62 |
| Käsimerkit | 63-72 |
| Pelisääntöjen tulkintaohjeet | 73-86 |
| Vaihtoaluesäännöstö | 87-89 |
| Peliasu- ja suojavaarustesäännöstö | XX |
| Hiekan laadun ja valaistuksen säännöstö | XX |
| Terminologiaa | XX |

ALKULAUSE

Nämä pelisäännöt astuivat voimaan **huhtikuun 1. päivänä 2026**.

Kaikki säännöt pätevät niin mies- kuin naispuolisiin pelaajiin, lukuun ottamatta Sääntöä 3 (pallon koko).

Rantakäsipallon filosofia perustuu Fair Play-ajatukseen ja tämä tulee huomioida jokaisessa päätöksessä sekä tuomiossa

Fair Play tarkoittaa:

- Kunnioita pelaajien kehoa, terveyttä ja koskemattomuutta
- Kunnioita pelin henkeä ja filosofiaa
- Kunnioita pelin sujuvuutta mutta älä koskaan salli sääntörikkomuksella saavutettua etua
- Edistä aitoa urheiluhenkeä

Rantakäsipallon filosofian mukaisesti (pelin houkuttelevuus ja kaksi joukkuetta, jotka pelaavat mahdollisimman paljon täydellä miehityksellä) kaikki tuomiot kohdistuvat pelaajiin yksilöinä eivätkä joukkueeseen.

Sääntö 1 Pelikenttä, maali ja vaihtoalue

- 1:1** Pelikenttä (katso kuva 1) on 27 metriä pitkä ja 12 metriä leveä suorakaide, joka koostuu kahdesta maalialueesta sekä pelialueesta.
- Pelialustan tulee muodostua mahdollisimman tasaisesta ja yhtenäisestä hiekasta, jossa ei ole kiviä, simpukoita tai muuta, joka voisi vahingoittaa pelaajia.
- Hienohiekkaisen kerroksen tulisi olla vähintään 40 senttimetriä paksu
- Kentän tulisi kulkea pitkittäin pohjois-eteläsuunnassa.
- Pelikentän ominaisuuksia ei saa ottelun aikana muuttaa siten, että toinen joukkue siitä hyötyisi.
- Pelikenttää tulisi ympäröidä turvavyöhyke vähintään kolmen metrin levyisenä
- Sään ei tulisi olla vaaraksi pelaajien terveydelle.
- Pimeässä pelattavien otteluiden valaistus tulisi olla vähintään 400 luxia.

SKPLn selityksiä:

Kilpailun järjestäjällä on oikeus antaa poikkeavia määräyksiä pelikentästä.

- 1:2** Pelikenttä on merkitty rajoilla (katso kuva 1a). Nämä rajat ovat kokonaisuudessaan osa sitä rajaa, jota ne rajaavat. Kahta pidempää rajaa kutsutaan sivurajoiksi. Kahta lyhyempää rajaa kutsutaan maalirajaksi, vaikka maalitolppien välissä ei ole rajaa. Maalialuerajat sijaitsevat 6 metriä maalirajasta ja ovat sen kanssa samansuuntaisia.
- Pelikenttä jaetaan kahteen kenttäpuoliskoon kuvitteellisella keskirajalla. Tämän kuvitteellisen rajan keskipiste on erotuomariheiton tarkka paikka.
- 1:3** Kaikki rajat ovat 5-8 cm leveitä ja ne on tehty yhtenäisestä sekä hiekasta väriltään selvästi erottuvasta (sininen, keltainen, punainen) teipistä/nauhasta. Teipin/nauhan tulee

olla joustava ja kestävä, mutta se ei saa olla vaaraksi pelaajien ja erotuomareiden jaloille. Sen tulee olla tiukasti kiinnitetty hiekkaan kaikissa kulmissa sekä maalialue- ja sivurajan risteyskohdassa.

Niin kutsuttu bungee-köysi tulee olla kiinnitettynä kaikkiin kulmiin, jotta rajat pysyvät paikallaan samalla kuitenkin joustuen ja täten loukkaantumiseriskiä vähentäen. Maalirajat kiinnitetään maalitolppiin kumisilla renkailla.

1:4

a) Maali (katso kuva 2) sijaitsee kummankin päätyrajan keskustassa. Molempien maalirajojen keskelle sijoitetaan suorakulmainen maali.

b) Maalin sisäkorkeus hiekasta mitattuna on 2 metriä ja leveys 3 metriä.

c) Maalitolppia yhdistää vaakasuora ylärima. Maalitolppien takasivun pitää olla samassa tasossa maalirajan taka-reunan kanssa. Maalitolppien en ja yläriman poikkileikkauksen täytyy olla 8 cm leveä neliö. Molempien maalien tulee olla samanvärisiä.

d) Maalitolppia ja ylärimaa täydentää maaliverkkoa tukeva kehys, jonka syvyys ylhäällä on ainakin 80cm ja alhaalla 100cm.

e) Maaleissa tulee olla kestävästä synteettisestä materiaalista valmistettu verkko (silmäkkö korkeintaan 80x80mm ja paksuus 6mm), joka kiinnitetään maalitolppiin ja ylärimaan. Verkon tulee olla kiinnitettynä niin, ettei pallo pääse tolpan ja verkon välistä maaliin eikä myöskään maalin sisältä ulos, samoin sen tulee alhaalla olla kiinnitettynä kaarevaan putkeen tms ehkäisemään pallon pääseminen ulos maalista. Verkon värin tulisi olla sama kuin maalitolppien ja yläriman.

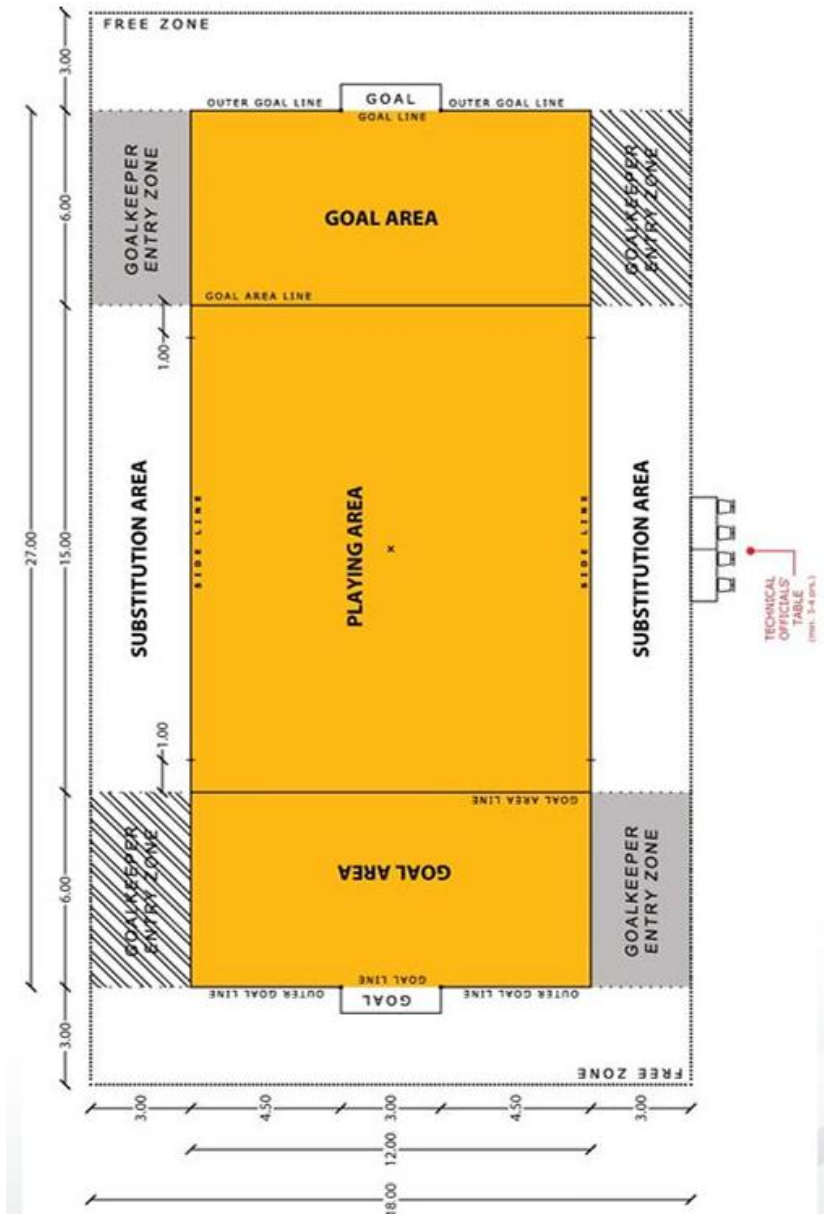
f) Maali tulee ankkuroida hyvin hiekan alla, jottei se kaadu ja muodosta loukkaantumiseriski. Myöskään ankkurit eivät saa muodostaa riskiä pelaajille tai toimitsijoille.

g) 3 metriä kummankin maalin takana tulee olla koko kentän leveyden (12m) kattava ja 7m korkea pysäytysverkko ulottuen hiekkaan asti.

- 1:5** Ajanottajan ja sihteerin pöydässä tulee olla tilaa 3-4 henkilölle ja se sijoitetaan sivurajan keskikohdan tasolle vähintään 3 metriä sivurajan ulkopuolelle. Pöydän tulee olla sijoitettuna niin, että ajanottaja ja sihteeri näkevät sieltä vaihtoalueet.
- 1:6** Kenttäpelaajien vaihtoalue on 15m pitkä ja 3m leveä. Vaihtoalueet sijaitsevat pelikentän kummallakin puolella sivurajojen ulkopuolella. Kenttäpelaajat saavat astua kentälle ainoastaan tältä alueelta.
- 1:7**
- a) Maalivahdin ja kenttäpelaajien on sallittua poistua pelikentältä lyhyintä tietä oman joukkueensa vaihtoalueen puolella. Käytännössä tämä tarkoittaa, että pelaajat voivat poistua pelikentältä oman joukkueensa vaihtoalueen puolelta koko pelikentän ja maalialueiden pituudelta.
 - b) Maalivahtien on astuttava kentälle oman joukkueensa maalialueen sivurajan yli, oman joukkueensa vaihtoalueen puolelta (Säännöt 4:13 ja 5:12).
 - c) Toinen maalivahti saa odottaa vuoroaan astua pelikentälle istuen/polvillaan sivurajan ulkopuolella oman joukkueensa maalirajan ja maalialuerajan välissä, poikkeuksena "Shoot-out" (Sääntö 9:10).

Kuva 1: Pelikenttä

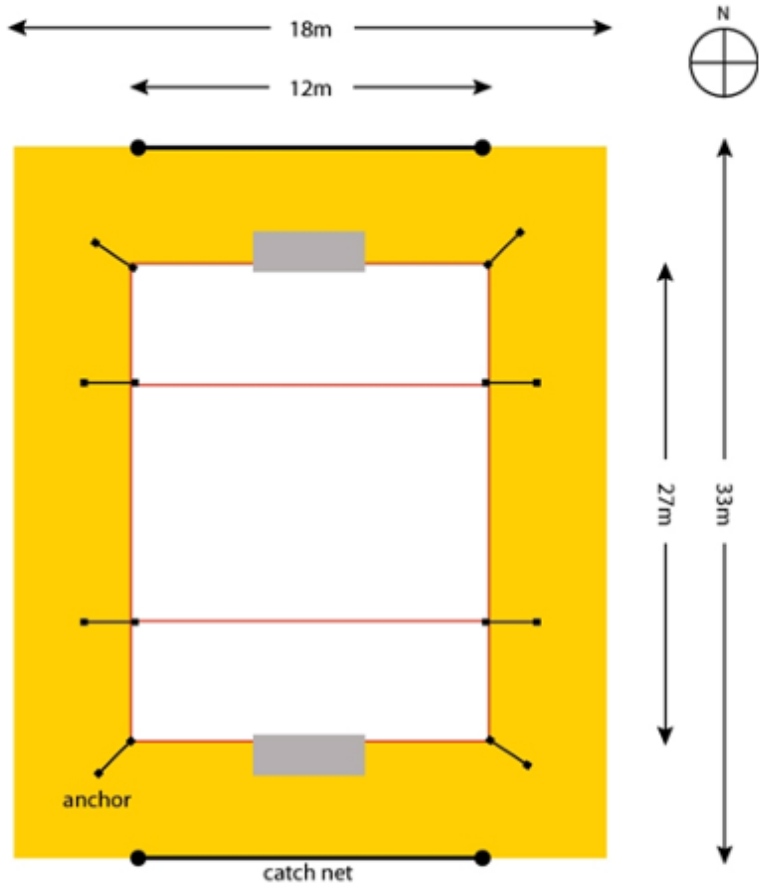
(Mitat ilmoitettu metreinä)



Kuva 1a: Pelikenttä

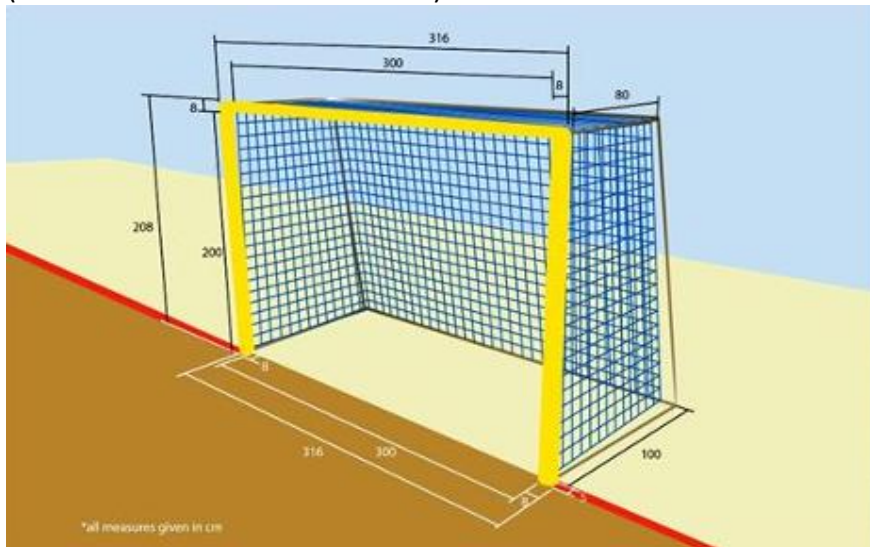
(Mitat ilmoitettu metreinä)

Beach Handball court plan view



Kuva 2: Maali

(Mitat ilmoitettu senttimetreissä)



Sääntö 2 Ottelun aloitus, peliaika, loppumerkki, peliaikakatko ja aikalisä

Pelin aloitus

- 2:1** Ennen ottelua alkua erotuomarit suorittavat arvonnän, jonka perusteella päätetään puolet ja vaihtoalueet. Voitettava joukkue valitsee joko pelikentän tai vaihtoalueen puolen ja toinen joukkue sen mukaisesti toisen vaihtoehdon. Puoliajalla joukkueet vaihtavat puolia mutta eivät vaihtoalueita.
- 2:2** Jokainen puoliaika ja myös ”Kultainen maali”-ratkaisu alkaa erotuomariheitolla (Sääntö 10:2) käynnistysvihellyksen jälkeen (Sääntö 2:5).
- 2:3** Erotuomariheiton aikana pelaajat saavat sijoittua minne vain pelikentällä.

Peliaika

- 2:4** Ottelu koostuu kahdesta puoliajasta, joiden pisteet laskeetaan erikseen. Molemmat puoliaikojen pituus on 10min (katso myös Säännöt 2:6, 2:8 ja 4:2). Puoliaikojen välisen tauon pituus on 5min.
- 2:5** Peliaika (erotuomariheiton suoritus ja kellon käynnistys) alkaa erotuomarin vihellyksestä (Sääntö 2:2)
- 2:6** Mikäli puoliajan päättyessä tulos on tasan, pelataan ”Kultaisesta maalista” (Sääntö 9:7). Peli jatkuu erotuomariheitolla (Sääntö 10). Molempien puoliaikojen voittaja saa yhden pisteen.
- 2:7** Mikäli sama joukkue voittaa molemmat puoliajat voittaa se koko ottelun tuloksella 2-0.

2:8 Mikäli molemmat joukkueet voittavat yhden puoliajan on lopputuloksena tasapeli. Koska voittaja pitää aina löytää käytetään "Shoot outia" (Sääntö 9)

Loppumerkki

2:9 Peli-aika päättyy julkisen pelikellon automaattiseen tai ajanottajan äänimerkkiin/vihellykseen. Mikäli summeria tai äänimerkkiä ei tule erotuomari, ajanottaja tai delegaatti viheltävät pilliin osoittaakseen peliajan päättyneen (Säännöt 17:10, 18:1, 18:2)

⌘ Selityksiä:

Jollei julkista kelloa automaattisin loppumerkein ole käytettävissä, ajanottajan on käytettävä pöytäkelloa tai sekuntikelloa ja päätettävä peli loppumerkillä (Sääntö 18:2).

Mikäli julkinen kello on käytössä, tulee se asettaa osoittamaan aika 0->10.

2:10 Rikkomuksista ja epäurheilullisesta käytöksestä, jotka tapahtuvat ennen loppumerkkiä (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi) tai samanaikaisesti sen kanssa, on rangaistava, vaikka seurauksena oleva vapaaheitto tai 6 metrin heitto voitaisiinkin suorittaa vasta loppumerkin jälkeen.

Molemmissa tapauksissa erotuomarit päättävät pelin vasta kun vapaaheitto tai 6 metrin heitto on suoritettu ja sen välitön tulos on määritetty (katso Tulkintaohje 3).

2:11 Heitto on uusittava, jos loppumerkki (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi) kuuluu juuri, kun vapaaheittoa tai 6 metrin heittoa ollaan suorittamassa tai kun pallo jo on ilmassa.

- 2:12 Pelaajat ja joukkueiden johtajat pysyvät henkilökohtaisen rankaisemisen alaisina rikkomuksista ja epäurheilullisesta käytöksestä, jotka tapahtuvat säännöissä 2:10-11 kuvatuissa olosuhteissa suoritettavan vapaaheiton tai 6 metrin heiton suorituksen aikana. Sellaisen heiton suorituksen aikana tapahtunut rikkomus ei kuitenkaan voi johtaa vapaaheittoon vastakkaiseen suuntaan.
- 2:13 Jos erotuomarit toteavat, että ajanottaja on antanut loppumerkin (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi) liian aikaisin, heidän täytyy pysyttää pelaajat kentällä ja pelauttaa jäljellä oleva aika.
Joukkue, jolla oli pallo hallinnassaan liian varhaisen äänimerkin aikana, säilyttää pallon hallinnan, kun peliä jatketaan. Jos pallo oli poissa pelistä, peliä on jatkettava tilanetta vastaavalla heitolla. Jos pallo oli pelissä, peliä on jatkettava vapaaheitolla säännön 13:4a-b mukaan.
Jos ottelun ensimmäinen puoliaika on päätetty liian myöhään, toisen puoliajan pituus tulee olla 10min, koska puoliajat pisteytetään erikseen.
Jos ottelun toinen puoliaika on päätetty liian myöhään, erotuomareilla ei enää ole mahdollisuutta puuttua tilanteeseen.

Peliaikakatko

- 2:14 Erotuomarit päättävät peliaikakatkon alkamisesta ja kestosta.
Peliaikakatko on pakollinen, kun:
- a) pelaajalle on tuomittu 2 minuutin ulosajo tai sulkeminen;
 - b) on tuomittu 6 metrin heitto
 - c) aikalisä on myönnetty;
 - d) ajanottaja tai delegaatti antaa vihellysmerkin;
 - e) tarvitaan neuvotteluja erotuomareiden välillä säännön 17:9 mukaan;

f) johtajalle on tuomittu 2 minuutin ulosajo tai sulkeminen.

Yllä mainittujen tilanteiden, jolloin peliaikakatko on pakollinen, erotuomareiden oletetaan käyttävän harkintaansa, milloin kello on pysäytettävä ja käynnistettävä peliaikakatkon yhteydessä.

Kuitenkin pakollisten peliaikakatkojen tapauksissa, joissa ajanottajan tai delegaatin (Sääntö 2:8b-c) vihellys on katkaissut pelin, ajanottajan tulee välittömästi pysäyttää virallinen pelikello odottamatta erotuomareiden vahvistusta.

Joitakin tyyppisiä tilanteita, joissa peliaikakatko ei ole pakollinen mutta se yleensä annetaan ovat:

- a) Pelaaja näyttää loukkaantuneen
- b) joukkue kuluttaa selvästi aikaa, esim. viivyttäessään sääntöjenmukaisen heiton suoritusta, tai kun pelaaja heittää pallon pois tai ei luovuta sitä;
- c) esiintyy ulkopuolisia vaikutuksia, esim. kentän rajat on kiinnitettävä uudestaan

✕ Selityksiä:

Ajanottajan/delegaatin vihellysmerkki pysäyttää pelin.

Myös vaikka erotuomarit (ja pelaajat) eivät välittömästi tiedosta, että peli on pysäytetty, kaikki vihellysmerkin jälkeiset suoritukset kentällä ovat mitättömiä.

Tämä tarkoittaa, että jos maali on saavutettu pöydän vihellysmerkin jälkeen, ”maalia” ei saa hyväksyä. Samoin heittotuomio (mikä vaan heitto) jommallekummalle joukkueelle on myös mitätön. Peli on sen sijaan jälleen käynnistettävä tavalla, joka vastaa ajanottajan/delegaatin viheltäessä vallinnutta tilannetta.

Kuitenkin kaikki erotuomareiden toimitsijapöydän vihellyksen ja erotuomareiden suorittaman toiminnan pysäyttämisen välillä tuomitsemat henkilökohtaiset rangaistukset jäävät voimaan. Tämä koskee kaiken tyyppisiä rikkoumuksia riippumatta rangaistuksen ankaruudesta.

- 2:15 Peliaikakatkon aikasilla rikkomuksilla on samat seuraamukset kuin peliajan aikana tapahtuvilla (Sääntö 16:12 Se-litys 1).
- 2:16 Erotuomarit antavat ajanottajalle merkin kellon pysäyt-tämiseksi peliaikakatkon yhteydessä. Erotuomareiden tu-lee aina osoittaa peliaikakatko kolmella lyhyellä pillin vi-hellyksellä sekä käsimerkillä 14. Pelin uudelleen käynnis-täminen peliaikakatkon jälkeen tulee aina tapahtua käyn-nistysvihellyksellä, jolloin ajanottaja käynnistää pelikellon.

Aikalisä

- 2:17 Kummallakin joukkueella on oikeus saada yksi yhden mi-nuutin aikalisä varsinaisen peliajan kummallakin puoliajal-la.
- Joukkueen johtajan, joka haluaa pyytää aikalisää, täytyy tehdä se näyttämällä selkeästi vihreää korttia. Tätä varten hän menee keskelle sivurajaa pitäen ”vihreää korttia” sel-västi näkyvillä, niin että se on heti havaittavissa ajanotta-jalle. (Suositetaan, että vihreän kortin mitat ovat noin 30x 20 cm ja sen molemmilla puolilla on suuri "T").
- Joukkue saa pyytää aikalisäänsä vain, kun sillä on pallo hallinnassaan (kun pallo on pelissä tai pelikatkon aikana). Edellyttäen, ettei joukkue menetä pallon hallintaa ennen kuin ajanottajalla on aikaa viheltää (jossa tapauksessa ai-kalisää ei myönnetä), joukkueelle annetaan aikalisä välit-tömästi.
- Tällöin ajanottaja katkaisee pelin pillin vihellyksellä, antaa peliaikakatkon käsimerkin (nro 14) ja osoittaa ojennetulla käsivarrella joukkuetta, joka on pyytänyt aikalisää.
- Vihreä kortti asetetaan joukkueen johtajan toimesta hiek-kaan sivurajan keskelle, noin 1 metri sen ulkopuolelle ja pysyy siinä kyseisen puoliajan loppuun asti.
- Erotuomarit toteavat peliaikakatkon ja ajanottaja pysäyt-tää kellon sekä käynnistää erillisen kellon aikalisän keston

tarkkailua varten. Sihteeri merkitsee aikalisän ajankohdan pöytäkirjaan sitä pyytäneen joukkueen kohdalle.

Aikalisän aikana pelaajat ja joukkueen johtajat pysyvät vaihtoalueillaan. Erotuomarit seisovat kentän keskustassa, mutta toinen heistä voi lyhyeksi aikaa mennä ajanot-topöydän luo neuvottelua varten.

Rikkomuksilla ja epäurheilijamaisella käytöksellä aikalisän aikana on samat seuraamukset kuin peliajan aikana. On samantekevää tässä yhteydessä, ovatko ao. pelaajat kentällä vai sen ulkopuolella. Näin ollen sääntöjen 8:4, 16:1d ja 16:2c mukaan ulosajo voidaan tuomita epäurheilijamaisesta käytöksestä.

50 sekunnin kuluttua ajanottaja antaa äänimerkin ilmoittaakseen, että peliä tulee jatkaa 10 sekunnin kuluttua.

Joukkueet ovat velvolliset olemaan valmiina jatkamaan peliä, kun aikalisä päättyy.

Peliä jatketaan joko sillä heitolla, joka vastaa tilannetta, joka vallitsi aikalisää myönnettäessä tai, jos pallo oli pelissä, aikalisän pyytäneen joukkueen vapaahetkellä siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli.

Kun erotuomari viheltää pilliin, ajanottaja käynnistää kennon.

α Selityksiä:

”Pallon hallinta” sisältää myös tilanteet, jossa peliä jatketaan ulosheitolla, sisäänheitolla, vapaahetkellä tai 6 metrin heitolla.

”Pallo pelissä” tarkoittaa, että pelaaja koskettaa palloa (pitää sitä kädessään, syöttää, ottaa syöttöä kiinni, heittää) tai, että joukkueella on pallon hallinta.

Sääntö 3 Pallo

- 3:1** Pallo on kumia tai keinoainetta ja sen täytyy olla pyöreä. Miesten pallon paino on 350-370 g ja ympärysmitta 54-56 cm. Naisten pallon paino 280-300 g ja ympärysmitta 50-52 cm. Lasten ja nuorten peleissä voi käyttää pienempää palloa.
- 3:2** Ennen ottelua ainakin neljä sallittua palloa tulee olla käytettävissä. Kaksi varapalloa tulee säilyttää maalin takana erityisellä alueella ja kolmas varapallo tulee säilyttää ajanottajan ja sihteerin pöydällä.
- 3:3** Pelikatkojen minimoimiseksi ja peliaikakatkojen välttämiseksi, erotuomarin ohjeistaman maalivahdin tulisi, pallon mentyä pelikentältä pois, ottaa varapallo peliin mahdollisimman pian.

Sääntö 4 Joukkue, vaihdot, varusteet

Joukkue

- 4:1** Rantakäsipallo-otteluita ja -turnauksia voidaan järjestää miesjoukkueille, naisjoukkueille sekä sekajoukkueille.
- 4:2** Pääsääntöisesti joukkue koostuu enintään 10 pelaajasta. Joukkueella täytyy olla vähintään 6 pelaajaa paikalla ottelun alkaessa. Mikäli joukkueen pelikelpoisten pelaajien määrä pysyvästi laskee alle neljän, ottelu keskeytetään ja toinen joukkue tuomitaan voittajaksi.
- ✕ SKPLn selityksiä**
SKPLn otteluissa maksimipelaajamäärä joukkuetta kohti voi poiketa yllä mainitusta
- 4:3** Enintään 4 pelaajaa (3 kenttäpelaajaa ja 1 maalivahti) saa samanaikaisesti olla kentällä.
Loput pelaajat ovat vaihtopelaajia, joiden tulee pysytellä omalla vaihtoalueellaan.
- 4:4** Pelaajalla tai joukkueen johtajalla on osallistumisoikeus, jos hän on läsnä ottelun alkaessa ja merkitty ottelupöytäkirjaan.
Pelaajien ja joukkueen johtajien, jotka saapuvat ottelun alkamisen jälkeen, täytyy saada osallistumisoikeus ajanottajalta/sihteeriltä ja olla merkittyjä ottelupöytäkirjaan. Pelaaja, jolla on osallistumisoikeus, saa periaatteessa astua kentälle joukkueen oman vaihtorajan kautta milloin tahansa (katso kuitenkin sääntö 4:13).
Joukkueen ”vastaavan johtajan” tulee varmistaa, että ainoastaan osallistumisoikeuden omaavat pelaajat astuvat pelikentälle. Rikkomuksesta rangaistaan joukkueen ”vastaavan johtajan” epäurheilijamaisena käytöksensä”.

- 4:5** Koko ottelun aikana joukkueella tulee olla pelikentällä yksi pelaaja selvästi erottuva ja maalivahdiksi osoitettu pelaaja.
Maalivahdiksi osoitetusta pelaajasta voi milloin tahansa tulla kenttäpelaaja. Samoin kenttäpelaajasta voi milloin tahansa tulla maalivahti (katso kuitenkin sääntö 4:8).
- 4:6** Joukkueella saa olla enintään 4 joukkueen johtajaa ottelun aikana mutta vain 2 heistä saavat olla vaihtoalueella. Muut 2 tulee pysyä vaihtoalueen takana ja turva-alueen ulkopuolella, mutta pelaajan loukkaantuessa he voivat, tuomarin annettua luvan, säännön 4:7 mukaisesti tulla pelikentälle auttamaan.
Näitä joukkueen johtajia ei ottelun aikana saa vaihtaa. Yksi heistä on osoitettava joukkueen ”vastaavaksi johtajaksi”. Ainoastaan tälle johtajalle on sallittua puhutella ajanottajaa/sihteeriä ja mahdollisesti erotuomareita (poikkeuksena säännön 2:17 mainitsema tilanne).
Joukkueen johtajalle ei yleensä ole sallittua astua kentälle ottelun aikana. Tämän säännön rikkomisesta on rangaistava epäurheilijamaisena käytöksenä (Säännöt 8:4, 16:1d, 16:2d ja 16:6b). Peliä jatketaan vastustajien vapaahetimitillä (Sääntö 13:1a-b, Tulkintaohje nro 8).

✂ SKPLn selityksiä

SKPLn otteluissa maksimäärä joukkueen johtajia joukkueita kohti voi poiketa yllä mainitusta.

- 4:7** Loukkaantumistapauksessa erotuomarit voivat antaa luvan (käsimerkillä nro 15) kahdelle niistä henkilöistä, joilla on ”osallistumisoikeus” (Sääntö 4:4), astua kentälle peliaikakatkon (käsimerkki 14) aikana nimenomaisena tarkoituksenaan auttaa joukkueensa loukkaantunutta pelaajaa (Sääntö 16:2d).
Jos ylimääräisiä henkilöitä astuu kentälle kahden henkilön jo astuttua sille, siitä on rangaistava vääränä kentälle astumisena, pelaajan tapauksessa sääntöjen 4:14 ja 16:2a

sekä joukkueen johtajan tapauksessa sääntöjen 4, 16:2bh, ja 16:6a mukaan.

Henkilön, jolla on annettu lupa astua kentälle, mutta joka sen sijaan, että auttaisi loukkaantunutta pelaajaa, antaa ohjeita pelaajille, puhuttelee vastapelaajia tai erotuomareita jne., tulee katsoa syyllistyneen epäurheilijamaiseen käytökseen.

Varusteet

4:8

Joukkueen kaikilla kenttäpelaajilla tulee olla samanlaiset peliasut. Joukkueiden värien ja kuvioiden yhdistelmien täytyy selvästi erottua toisistaan.

Miespuolisten pelaajien peliasu koostuu hihattomasta paidasta ja shortseista.

Naispuolisten pelaajien peliasu koostuu topista ja lyhyistä housuista.

Paitojen/toppien tulee (ainakin 80%) väreiltään olla vaaleita ja kirkkaita, heijastaen rannalla muutoin käytössä olevia vaatteita/värejä.

Joukkueen kaikkien pelaajien täytyy maalivahtina pelatessaan käyttää samanväristä peliasua, jonka väri selvästi erottaa heidät molempien joukkueiden kenttäpelaajista sekä vastajoukkueen maalivahd(e)ista (Sääntö 17:3).

⌘ Selityksiä:

Joukkueen kaikilla 4 johtajalla tulee olla yhtenäiset paidat, jotka erottumat väreiltään sekä oman joukkueen että vastustajan pelipaidoista.

⌘ SKPLn selityksiä:

SKPLn kilpailuissa voidaan soveltaa poikkeavia säädöksiä koskien peliasuja.

4:9

Pelaajilla täytyy olla selvästi näkyvät ja vähintään 12x10 cm kokoiset pelinumerot. Käytettävien numeroiden tulee

olla 1:stä 99:ään. Numeroiden värien täytyy selvästi erottua paidan väreistä ja kuvioinnista.

Liite ”Peliasu- ja suojavaarustesäännöstö” on osa pelisääntöjä

4:10

Kaikki pelaajat pelaavat paljain jaloin mutta on sallittua käyttää normaaleja lyhytvartisia urheilusukkia tai tukisidoksia. Kaikkien muiden tyyppisten jalkineiden (synteettiset, kumiset) käyttö on kiellettyä.

⌘ Selityksiä:

Nk ”hiekkasukat” ovat kiellettyjä. Jos käytetään tavallisia urheilusukkia, niitten on oltava lyhytvartisia. Jos useampi saman joukkueen pelaaja käyttää sukia, niitten tulee olla samanvärisiä.

4:11

Ei ole sallittua pitää yllään esineitä, jotka voisivat olla vaarallisia pelaajille. Näihin kuuluvat esimerkiksi pään suojukset, kasvonaamarit, rannerenkaat, kellot, sormukset, näkyvät lävisteet, kaulakorut tai ketjut, korvarenkaat, silmälasit ilman kiinnitysnauhjoja tai lujilla kehyksillä, nivelten tuet joissa on kovia muovi- tai metalliosia tai mitkä tahansa muut esineet, jotka voisivat olla vaarallisia (Sääntö 17:3).

Pelaajat saavat käyttää seuraavia varusteita:

Lippalakki tms (mikäli siinä on kova lippa, tulee sen olla käännettynä takaraivolle/taaksepäin), hikinauha tai bandana

Aurinkolasit (muoviset ja kiinnitysnauhoilla)

Pehmeät terapeuttiset tuet/siteet polville/kyynärpäille/nilkoille.

⌘ Selityksiä:

Joukkueen pelaajien käyttämät lakit, hikinauhut ja bandanat tulee olla samanväriset. Sama pätee joukkueen johtajien käyttämiin päähineisiin.

Pelaajat ovat vastuussa omista varusteistaan. Pelaajien, jotka eivät täytä varustevaatimuksia, ei sallita osallistua otteluun, ennen kuin he ovat korjanneet ongelman.

Nenäsuoja: Sääntö sanoo, että ei ole sallittua käyttää pään suojusta tai kasvonaamaria. Naamari peittää suurimman osan kasvoista. Nenäsuoja on paljon pienempi ja peittää ainoastaan nenän. Näin ollen nenäsuojan käyttö on sallittua.

Mitään kovia osia (muovia tai metallia) sisältäviä suojuksia ei sallita.

Kompressiohihat ja -sukat ovat sallittuja mutta niiden tulee olla samanväriset kaikilla joukkueen pelaajilla.

Minkä vaan ruumiinosan tukeminen kinesioitepillä tai siteellä on sallittua. Mikäli useammalla joukkueen pelaajalla on tähän tarvetta, tulee värin olla kaikilla sama.

Thermohousujen käyttö on sallittua mutta niitten tulee olla samanväriset housujen kanssa ja päättyä vähintään 10 cm polvilumpion yläpuolella.

Sormien teippaaminen on sallittua mutta niin, että korkeintaan 2 sormea on teipattu yhteen.

- 4:12** Jos pelaajasta vuotaa verta, tai jos hänellä on verta kehoon tai peliasussaan, pelaajan täytyy välittömästi ja vapaaehtoisesti (normaalaa vaihtoa käyttäen) poistua kentältä, saadakseen verenvuoto pysäytetyksi, haava peitettyksi sekä keho ja peliasu puhdistetuksi. Pelaaja ei saa palata kentälle ennen kuin näin on tehty. Pelaajan, joka ei noudata erotuomareiden tätä asiaa koskevia määräyksiä, katsotaan syyllistyneen epäurheilijamaiseen käytökseen (Säännöt 8:4, 16:1d ja 16:2c).

Pelaajavaihdot

- 4:13** Vaihtopelaajat saavat astua kentälle milloin tahansa ja toistuvasti ilmoittamatta ajanottajalle/sihteerille, kunhan

pelaajat, joita he korvaavat, ovat jo poistuneet kentältä (Sääntö 16:2a).

Pelaajien pitää aina astua pelikentälle oman joukkueensa vaihtorajan kautta (Sääntö 16:2a). Nämä vaatimukset koskevat myös maalivahtien vaihtoa (Sääntö 5:12).

Vaihtosäännöt ovat voimassa myös peliaikakatkon aikana (paitsi aikalisän aikana).

Mikäli peli on katkaistava virheellisen vaihdon takia, peliä jatketaan vastustajien vapaaheitolla (Sääntö 13) tai 6-metrin heitolla (Sääntö 14). Muutoin peliä jatketaan pelitilannetta vastaavalla heitolla.

Virheellisestä vaihdosta on rangaistava syyllisen pelaajan 2 minuutin ulosajolla (Sääntö 16). Jos saman joukkueen useampia pelaajia syyllistyy samassa tilanteessa virheelliseen vaihtoon, on rangaistava vain ensimmäistä rikkomuksen tehnyttä pelaajaa.

4:14

Jos ylimääräinen pelaaja astuu pelialueelle ilman vaihtoa, tai jos pelaaja sääntöjenvastaisesti puuttuu peliin vaihtoalueelta, hänelle on tuomittava 2 minuutin ulosajo. Tällöin joukkuetta on vajennettava kentällä yhdellä pelaajalla.

Jos pelaaja astuu kentälle ulosajonsa aikana, on hänelle tuomittava uusi 2 minuutin ulosajo, joka johtaa myös ottelusta sulkemiseen.

Mikäli vastustajalla oli virheellisen kentälle astumisen yhteydessä pallo hallussaan, rikkonutta joukkuetta vähennetään yhdellä kenttäpelaajalla lisää. Mikäli pallo oli rikkooneen joukkueen hallussa, joukkuetta vähennetään yhdellä kenttäpelaajalla.

Peliä jatketaan molemmissa tapauksissa vastustajien vapaaheitolla (Sääntö 13:1a-b; katso kuitenkin Tulkintaohje nro 8).

Sääntö 5 Maalivahti

Maalivahdille on **sallittua**:

- 5:1 koskettaa palloa kehonsa millä osalla tahansa torjuntatoiminnoissa maalialueella;
- 5:2 liikkua pallon kanssa maalialueella olematta kenttäpelaajia koskevien rajoitusten alainen (Säännöt 7:2-4 ja 7:7). Maalivahdille ei kuitenkaan ole sallittua viivyttää ulosheiton suoritusta (Säännöt 6:5, 12:2 ja 15:3b).
- 5:3 poistua maalialueelta ilman palloa ja osallistua peliin pelialueella. Niin tehdessään maalivahdista tulee pelialueella olevia pelaajia koskevien määräysten alainen. Maalivahdin katsotaan poistuneen maalialueelta niin pian kuin hänen kehonsa jokin osa koskettaa hiekkaa maalialuerajan ulkopuolella.
- 5:4 poistua maalialueelta pallon kanssa ja pelata sitä jälleen pelialueella, jollei hänellä tällöin ole pallon ja/tai kehon hallintaa.

Maalivahdille **ei** ole **sallittua**:

- 5:5 vaarantaa vastapelaajaa torjuntatoiminnoissaan (Säännöt 8:2 ja 8:5).
- 5:6 poistua maalialueelta pallo hallinnassaan (tämä johtaa vapaaheittoon säännön 13:1a mukaisesti, jos erotuomarit olivat viheltäneet ulosheiton käynnistysvihellyksen; muutoin ulosheitto vain uusitaan).
- 5:7 ulosheiton jälkeen koskettaa palloa maalialueen ulkopuolella ennen kuin pallo on koskettanut toista pelaajaa (Sääntö 13:1a).

- 5:8** koskettaa palloa, kun se on paikallaan tai vierii hiekalla maalialueen ulkopuolella, hänen itsensä ollessa maalialueella (Sääntö 13:1a).
- 5:9** ottaa pallo maalialueelle, kun se on paikallaan tai vierii hiekalla maalialueen ulkopuolella (Sääntö 13:1a).
- 5:10** palata pelialueelta maalialueelle pallon kanssa (Sääntö 13:1a).
- 5:11** koskettaa palloa alaraajan polven alapuolisella osalla, kun pallo paikallaan hiekassa tai liikkumassa ulospäin kohti pelialuetta (Sääntö 13:1a).

Maalivahdin vaihto

- 5:12** Maalivahdille on sallittua astua sivurajan yli pelialueelle vain oman joukkueensa maalivahdin alueella ja vain oman joukkueensa vaihtoalueen puolelta (Säännöt 1:7 ja 4:13). Maalivahti voi poistua pelialueelta oman joukkueensa vaihtoalueen tai maalialueen sivurajan yli (Säännöt 1:7 ja 4:13) mutta vain oman joukkueensa vaihtoalueen puolelta.

Sääntö 6 Maalialue

- 6:1** Vain maalivahdille on sallittua astua maalialueelle (katso kuitenkin Sääntö 6:3). Maalialueelle, johon maalialueraja kuuluu, katsotaan astutun, kun kenttäpelaaja koskettaa sitä kehonsa jollakin osalla.
- 6:2** Kun kenttäpelaaja astuu maalialueelle, tulee tuomita seuraavasti:
- a) ulosheitto, kun palloa hallitsevan joukkueen pelaaja astuu maalialueelle pallo hallinnassaan, tai ilman palloa mutta saavuttaen etua niin tehdessään (Sääntö 12:1a);
 - b) vapaaheitto, kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja astuu maalialueelle ilman palloa, mutta saavuttaen etua niin tehdessään, kuitenkin riistämättä maalinsaantitilaisuutta (Sääntö 13:1a-b);
 - c) 6 metrin heitto, kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja astuu maalialueelle ja tämän vuoksi riistää selvän maalinsaantitilaisuuden (Sääntö 14:1a).
- 6:3** Maalialueelle astumisesta ei rangaista kun:
- a) pelaaja astuu maalialueelle pelattuaan palloa, kunhan tästä ei aiheudu haittaa vastustajille;
 - b) pelaaja astuu maalialueelle ilman palloa saavuttamatta mitään etua niin tehdessään;
 - c) puolustava pelaaja astuu puolustusyrityksen aikana tai sen jälkeen maalialueelle ilman, että siitä aiheutuu haittaa vastustajalle.
- 6:4** Pallo kuuluu maalialueella ollessaan maalivahdille (Katso kuitenkin sääntö 6:5)
- 6:5** Pallo on aina pelattavissa, kun se on paikallaan tai vierii hiekalla, myös maalialueella. Kuitenkaan kenttäpelaajat eivät saa astua maalialueelle näin tehdessään (johtaa vapaaheittoon vastustajalle). Lukuun ottamatta ulosheiton

suorittamista on sallittua pelata maalialueen yläpuolella ilmassa olevaa palloa (Sääntö 12:2)

- 6:6** Pallon jäädessä maalialueelle on maalivahdin toimitettava se takaisin peliin ulosheitolla (Sääntö 12:2).
- 6:7** Peli jatkuu (ulosheitolla säännön 6:6 mukaan), jos puolustavan joukkueen pelaaja koskettaa palloa torjunta-toimintoa suorittaessaan, ja tämän jälkeen maalivahti vangitsee pallon tai se pysähtyy maalialueelle.
- 6:8** Jos pelaaja pelaa pallon omalle maalialueelleen, tulee tuomita seuraavasti:
- a) maali, jos pallo menee maaliin;
 - b) vapaaheitto, jos pallo pysähtyy maalialueelle tai jos maalivahti koskettaa palloa eikä se mene maaliin (Sääntö 13:1a-b);
 - c) sisäänheitto, jos pallo menee päätyrajan yli (Sääntö 12:1);
 - d) peli jatkuu, jos pallo kulkee maalialueen kautta takaisin pelialueelle ilman että maalivahti sitä koskettaa.
- 6:8** Pallo, joka palaa maalialueelta pelialueelle, jää peliin.

Sääntö 7 Pallon pelaaminen, passiivinen peli

Pallon pelaaminen

On sallittua:

- 7:1** heittää, vangita, pysäyttää, työntää tai lyödä palloa, käyttäen käsiä (avoimina tai nyrkissä), käsivarsia, päätä, vartaloa, reisiä ja polvia. Hiekalla olevan tai vierivän pallon perään heittäytyminen on myös sallittua.
- 7:2** pitää palloa hallussa enintään 3 sekuntia, myös kun se on hiekalla (Sääntö 13:1a). Pallo ei saa olla hiekalla pidempään kuin 3 sekuntia ja sen jälkeen tulla nostetuksi uudelleen siihen viimeksi koskeneen pelaajan toimesta (johtaa vapaaheittoon vastustajalle).
- 7:3** ottaa enintään 3 askelta pallon kanssa (Sääntö 13:1a) .
Askel katsotaan otetuksi kun:
- pelaaja, joka seisoo molemmin jaloin hiekalla nostaa toista jalkaansa ja laskee sen jälleen lattiaan tai liikuttaa toista jalkaansa paikasta toiseen;
 - pelaaja koskettaa hiekkaa vain toisella jalallaan, vangitsee pallon ja sitten koskettaa hiekkaa toisellakin jalallaan;
 - pelaaja koskettaa hypyn jälkeen hiekkaa vain toisella jalallaan ja hyppää sitten samalla jalallaan tai koskettaa hiekkaa toisellakin jalallaan;
 - pelaaja koskettaa hypyn jälkeen hiekkaa samanaikaisesti molemmin jaloin ja nostaa sitten toista jalkaansa ja laskee sen jälleen hiekkaan, tai liikuttaa toista jalkaansa paikasta toiseen.

α Selitys:

Jos toista jalkaa liikutetaan paikasta toiseen ja toinen jalka vedetään lattiaa pitkin sen viereen, katsotaan otetuksi yhteensä vain yksi askel.

7:4 paikallaan tai juosten:

- a) pomputtaa palloa kerran ja vangita se uudelleen yhdellä tai kahdella kädellä;
- b) pomputtaa palloa toistuvasti yhdellä kädellä (kuljetus) tai vierittää palloa hiekalla toistuvasti yhdellä kädellä ja sitten vangita se tai ottaa se jälleen ylös yhdellä tai kahdella kädellä.

Niin pian kuin pallo sen jälkeen otetaan haltuun yhdellä tai kahdella kädellä, se on pelattava edelleen 3 sekunnin kuluessa tai enintään 3 askeleen jälkeen (Sääntö 13:1a). Pomputus tai kuljetus katsotaan alkaneeksi, kun pelaaja koskettaa palloa jollakin kehonsa osalla ja ohjaa sen lattiaa kohti.

Sen jälkeen, kun pallo on koskettanut toista pelaajaa tai maalia, pelaajalla on oikeus ponnahtuttaa palloa tai pomputtaa sitä ja vangita se uudelleen (katso kuitenkin 14:6).

7:5 siirtää pallo kädestä toiseen.

7:6 pelata palloa polvillaan, istuen tai maaten hiekalla.

Ei ole sallittua:

- 7:7** a) koskettaa palloa useammin kuin kerran, jollei se välillä ole koskettanut hiekkaa, toista pelaajaa tai maalia (Sääntö 13:1a). "Toheloinnista" ei rangaista.
- b) pitää palloa hallinnassa, jos se on kädessä ja koskettaa hiekkaa. Pelaajan on päästettävä pallosta irti ennen kuin hän koskettaa palloa uudestaan.

α Selitys:

Tohelointi tarkoittaa, ettei pelaaja ei saa palloa hallintaansa yrittäessään vangita tai pysäyttää sitä.

Jos pallo on jo ollut pelaajan hallinnassa, hän ei saa koskettaa sitä useammin kuin kerran ponnauttamisen tai pomputtamisen jälkeen.

- 7:8** koskettaa palloa polven alapuolisella alaraajan osalla, lukuun ottamatta, kun vastapelaaja on heittänyt pallon päin pelaajaa (Sääntö 13:1a-b).
- 7:9** Peli jatkuu, jos pallo koskettaa erotuomaria pelikentällä.

Passiivinen peli

- 7:10** Ei ole sallittua pitää palloa joukkueen hallinnassa tekemättä mitään tunnistettavia yrityksiä hyökätä tai heittää maalia kohti. Samoin ei ole sallittua toistuvasti viivyttää oman joukkueen alkuheiton, vapaaheiton, sisäänheiton tai ulosheiton suoritusta (katso Tulkintaohje nro 4). Tämä katsotaan passiiviseksi peliksi, josta on rangaistava vapaaheitolla palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan (Sääntö 13:1a). Vapaaheitto suoritetaan siitä paikasta missä pallo oli pelinkatkaisuhetkellä.
- 7:11** Jos pyrkimys passiiviseen peliin tunnistetaan, näytetään ennakkovaroitusmerkki (Käsimerkki nro 16). Tämä antaa palloa hallitsevalle joukkueelle mahdollisuuden muuttaa hyökkäystapaansa aktiivisemmaksi välttääkseen pallon menetyksen. Jos hyökkäävä joukkue ei viimeistään 4 syötön jälkeen heitä vastustajan maalia kohtia, vastustajalle tuomitaan vapaaheitto (Sääntö 13:1a, koskien toimintatapaa ja poikkeuksia katso Tulkintaohje 4 osa D). Erityistilanteissa, esim. kun pelaaja tahallisesti jättää yrittämättä selvän maalinsaantitilaisuuden hyödyntämistä ja syöttää pallon joukkueoverilleen on tämän yritettävä heittoa maalia kohti.

Erotuomareiden päätös koskien syöttöjen määrä on heidän omien, säännön 17:13 mukaisten, tapahtumateamuksiensa perusteella tehty ratkaisu. Jollei hyökkäystapa muutu sen jälkeen, kun ennakkovaroitusmerkki on näytetty, erotuomarit voivat milloin vain viheltää passiivisen pelin. Tietyissä tilanteissa erotuomarit voivat tuomita vapaaheiton palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan ilman edeltävää ennakkovaroitusmerkkiä.

Sääntö 8 Rikkomukset ja epäurheilijamainen käytös

On sallittua:

- 8:1**
- a) käyttää käsiä tai käsivarsia torjumiseen tai pallon haltuun saamiseksi.
 - b) käyttää avokämmentä pallon pelaamiseen toisen pelaajan kädestä.
 - c) käyttää vartaloa vastapelaajan estämiseen pelitilasta taisteltaessa.
 - d) taivutetuin käsivarsin ottaa vartalokosketus vastapelaajaan sekä säilyttää tämä kosketus vastapelaajan valvomiseksi ja seuraamiseksi.

Ei ole sallittua:

- 8:2**
- a) vetää tai lyödä pallo pois vastapelaajan kädestä.
 - b) estää vastapelaajaa käsivarsilla, käsillä tai jaloilla, ei myöskään käyttää kehoa hänen siirtämiseensä tai pois työntämiseen, sisältäen myös kyynärpään vaarallisen käytön.
 - c) sitoa tai pitää kiinni vastapelaajasta eikä juosta tai hypätä päin vastapelaajaa.
 - d) sääntöjen vastaisesti häiritä, estää tai vaarantaa (pallon kanssa tai ilman) vastapelaajaa.

8:3 Säännön 8:2 mukaisten rikkomusten, joissa toiminto pääosaltaan tai pelkästään suuntautuu vastapelaajan kehoon eikä palloon, on johdettava nousevaan henkilökohtaiseen rangaistukseen. Nouseva rankaiseminen tarkoittaa, ettei pelkästään vapaaheitto tai 6 metrin heitto ole riittävä rangaistus koska rike ylittää normaalin pallosta taistellussa tapahtuvan rikkeen rajan.

8:4 Fyysiset ja sanalliset teot, jotka ovat hyvän urheiluhengen vastaisia, katsotaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi (esimerkkejä Tulkintaohjeessa nro 5). Tämä koskee sekä

pelaajia että joukkueen johtajia niin pelikentällä kuin sen ulkopuolellakin. Nouseva rankaiseminen koskee myös epäurheilijamaista käytöstä (Säännöt 16.1d, 16.2 ja 16:6).

8:5

Pelaaja, joka vaarantaa vastapelaajan terveyden hyökätessään hänen kimppuunsa, on suljettava (Sääntö 16:6c), erityisesti jos hän:

- a) sivulta tai takaapäin joko lyö tai vetää heittämässä tai syöttämässä olevan vastapelaajan kättä taaksepäin.
- b) rikkoessaan vastapelaajaa osuu voimalla tämän kaulaan tai päähän.
- c) tarkoituksella osuu vastapelaajaan jalallaan tai polvelaan tai muulla tavoin kampittaa tämän.
- d) työntää hyppäävää tai juoksevaa vastapelaajaa tai käy hänen kimppuunsa tavalla, joka saa hänet menettämään kehonsa hallinnan; tämä koskee myös maali-vahtia hänen poistuessaan maalialueeltaan vastustajan vastahyökkäyksen yhteydessä.
- e) suoraan maalia kohti suoritetun vapaahetken yhteydessä osuu liikkumattoman puolustajan päähän; tai vastaavasti 6 metrin yhteydessä osuu liikkumattoman maalivahdin päähän.

✕ Selitys:

Myös fyysiseltä voimaltaan hyvin pieni rikkomus voi olla todella vaarallinen ja mahdollisesti johtaa erittäin vakavaan loukkaantumiseen, mikäli rikkomus tapahtuu tilanteessa, jossa pelaaja on näin ollen puolustuskyvytön. Tässä tilanteessa pelaajaan kohdistuva vaara eikä keho-
kosketuksen vähäinen voima on perustana arviolle, tulisi-ko tilanteesta tuomita sulkeminen.

8:6

Törkeästä epäurheilimaisesta käytöksestä (esimerkkejä Tulkintaohjeessa nro 6) pelaajan tai joukkueen johtajan toimesta, pelikentällä tai sen ulkopuolella, tulee rangaista ottelusta sulkemisella (Sääntö 16:6e)

8:7 Pelaaja, joka peliajan aikana syyllistyy väkivaltaiseen tekkoon toista osapuolta kohti, tulee sulkea ja tilanteesta tulee seurata myös erotuomareiden laatima kirjallinen raportti.
Peliajan ulkopuolella tapahtuvasta vastaavasta tilanteesta seuraa sulkeminen (Säännöt 16:6f ja 16:6b-d)
Joukkueen johtajan vastaavasta teosta tulee seurata sulkeminen (Sääntö 16:6g)

α Selitys:

Väkivaltainen teko tarkoittaa tätä sääntöä sovellettaessa väkivaltaista ja tahallista toimea toisen henkilön (pelaaja, erotuomari, ajanottaja/sihtööri, joukkueen johtaja, delegaatti, katsoja jne.) kehoa kohtaan. Toisin sanoen se ei ole pelkkä refleksi tai tulos huolimattomasta ja liiallisesta reagoinnista. Sylkeminen toista henkilöä päin rinnastetaan erittäin vaaralliseen tekoon-

8:8 Rikkomukset sääntöjä 8:2-7 kohtaan johtavat 6 metrin heittoon vastustajalle (Sääntö 14:1) mikäli rikkomus suoraan tai epäsuorasti vievät vastustajalta selvän maalin-saantitilaisuuden. Muutoin rikkomukset johtavat vastustajan vapaaheittoon (Sääntö 13:1a-b mutta katso myös säännöt 13:2 ja 13:3). Sulkemiset erityisen välinpitämättömistä, erityisen vaarallisista tai etukäteen harkituista teoista johtuen tulee myös seurata kirjallinen raportti.

8:9 Jos tuomarit arvioivat teon erityisen välinpitämättömäksi, erityisen vaaralliseksi tai etukäteen harkituksi, heidän tulee ottelun jälkeen toimittaa kirjallinen raportti, jotta asianomainen taho pystyy päättämään jatkotoimista. Tunnusmerkkejä, jotka voivat säännössä 8:5 mainittujen seikkojen lisäksi toimia päätöksentekokriteereinä, ovat:

- a) erityisen välinpitämättömän tai erityisen vaarallinen teko;
- b) etukäteen harkittu tai ilkeä/häijy teko, joka ei ole missään tekemisessä pelitilanteen kanssa.

Sulkemisesta erittäin törkeästä epäurheilijamaisesta käytöksestä tulee myös seurata kirjallinen raportti

8:10

Jos erotuomarit luokittelevat käytöksen erittäin törkeän epäurheilijamaiseksi, heidän tulee pelin jälkeen toimittaa kirjallinen raportti, jotta asianmukainen taho pystyy päättämään jatkotoimista. Seuraavat teot voivat toimia esimerkkeinä:

- a) loukkaava tai uhkaava käyttäytyminen toista henkilöä (esimerkiksi erotuomari, ajanottaja/sihtööri, delegaatti, joukkueen johtaja, pelaaja, katsoja) kohtaan; käytös voi olla sanallista tai ei-sanallista muotoa (esimerkiksi kasvojen tai kehon eleet, kehon kieli tai kehoillinen kontakti);
- b) I) joukkueen johtajan puuttuminen peliin, joko pelikentällä tai vaihtoalueella, tai
II) pelaajan suorittama selkeä maalinsaantitilaisuuden riistäminen joko väärällä pelikentälle astumisella (Sääntö 4:14) tai vaihtoalueelta.

8:11

a) jos molempien erien viimeisillä 15 sekunneilla tai "Kultaisen maali"-tilanteen aikana pallo on poissa pelistä, ja pelaaja tai joukkueen johtaja, estääkseen vastajoukkuetta saamasta heitto- tai selkeää maalinsaantitilaisuutta, viivyttää vastajoukkueen heiton suoritusta, syyllistynyt pelaaja tai johtaja tulee sulkea ottelusta ja vastustajalle tulee tuomita 6 metrin heitto. Tämä koskee kaikenlaista häirintää (esimerkiksi vähäinen fyysinen kosketus, syötön katkaiseminen, pallon vastaanottamisen estäminen, pallosta irti päästämisen laiminlyönti)

b) Jos molempien erien viimeisillä 15 sekunnilla tai "Kultaisen maali"-ratkaisun aikana pallo on pelissä ja vastustaja

- 1) pelaajan sääntöjen 8:5 tai 8:7 kuten myös sääntöjen 8:10a tai 8:10b (II) kuvaamalla rikkomuksella
- 2) johtajan sääntöjen 8:10a tai 8:10b (I) kuvaamalla rikkomuksella

estää palloa hallitsevaa joukkuetta saamasta heittoa kohti maalia tai saavuttamasta selkeää maalinsaantilaisuutta, syyllistynyt pelaaja tai johtaja tulee kyseisen sääntökohdan perusteella sulkea ottelusta ja vastustajalle tulee tuomita 6 metrin heitto.

Jos rikottu pelaaja tai hänen joukkueoverinsa tekee maalin ennen pelin katkaisemista, 7 metrin heittoa ei tule tuomita.

Huom:

Erotuomareiden tulee toimittaa kirjallinen raportti sääntöjen 8:7 ja 8:10 vastaisista teoista.

Sääntö 9 Maalin tekeminen ja ottelun lopputuloksen ratkaiseminen

Maalin tekeminen

9:1 Maali on tehty, kun koko pallo on ylittänyt maalirajan (katso kuva 4), edellyttäen, ettei heittäjä eikä hänen kanssapelaajansa tai joukkueenjohtajansa ole syyllistynyt mihinkään sääntörikkomukseen ennen heittoa eikä sen aikana.

Maali on hyväksyttävä, jos puolustaja tekee sääntörikkomuksen, mutta pallo menee silti maaliin.

Maalia ei voida hyväksyä, jos erotuomari, ajanottaja tai delegaatti on katkaissut pelin ennen kuin pallo on kokonaan ylittänyt maalirajan.

On hyväksyttävä maali vastustajille, jos pelaaja pelaa pallon omaan maaliinsa, paitsi tilanteessa, jossa maalivahdi on suorittamassa ulosheittoa (Sääntö 12:2, 2. kappale). Kenen vaan pelaajan tekemä oma maali on yhden pisteen arvoinen.

⌘ *Selitys:*

Maali on tuomittava, jos joku tai jokin otteluun osallistumaton (katsojat jne.) estää palloa menemästä maaliin ja erotuomarit ovat vakuuttuneet siitä, että pallo muuten olisi mennyt maaliin.

9:2 Näyttävät maalit ovat kahden pisteen arvoisia (Katso Tulkintaohje nro 1)

9:3 6 metrin heitosta tehty maali on kahden pisteen arvoinen.

9:4 Maalin jälkeen peliä jatketaan ulosheitolla maalialueelta (Sääntö 12:1)

- 9:5** Hyväksyttyä maalia ei enää voida mitätöidä sen jälkeen, kun erotuomari on hyväksynyt sen ja sen jälkeinen ulosheitto on suoritettu.
Erotuomareiden täytyy (ilman ulosheittoa) ilmaista, että he ovat hyväksyneet maalin, jos puoliajan loppumerkki kuuluu välittömästi sen jälkeen, kun maali on tehty, ja ennen kuin ulosheitto voidaan suorittaa.

Maalivahdin tekemä maali

- 9:6** Maalivahdin tekemä maali on kahden pisteen arvoinen.

Ottelun lopputuloksen ratkaiseminen

- 9:7** Jos tulos on erän loppuessa tasan, käytetään ”Kultainen maali”-menetelmää, eli ensimmäisen maalin tehnyt joukkue on erän voittaja (Sääntö 2:6)
- 9:8** Jos molemmat joukkueet voittavat yhden erän käytetään ”Shoot Outia”.
5 pelikelpoista pelaajaa molemmista joukkueista vuorottelevat heittäjinä. Jos maalivahti on yksi heittäjistä, hänet lasketaan heittäessään kenttäpelaajaksi (Sääntö 4:8 selitys). Voittaja on joukkue, joka on kerännyt enemmän pisteitä 5 heittäjän jälkeen.
Jos ensimmäisen heittokierroksen jälkeen tulos ei ole ratkennut jatketaan ”Shoot Outia”. Tätä varten vaihdetaan päätyjä (muttei vaihtoalueita – katso Selitys). Taas 5 pelikelpoista pelaajaa molemmista joukkueista vuorottelevat heittäjinä. Nyt joukkueiden heittojärjestystä vaihdetaan. Tällä ja millä vaan seuraavalla kierroksella voittaja ratkeaa hetu kun samassa heittoparissa toinen joukkue saa enemmän pisteitä kuin toinen.

⌘ Selitys:

”Shoot Outissa” erotuomarit arpovat kumpi joukkue aloittaa kummallakin puolella ja kumpi joukkue aloittaa heittämissä (Katso Tulkintaohje 2).

Hyökkäävä joukkue (maalivahti ja kenttäpelaaja/heittäjä) asettuvat ensin pelikentälle.

”Shoot Outin” aikana molempien joukkueiden kaikki heitot tulee suorittaa samalla pallolla.

Jos joukkue voittaa arvonnasta ja valitsee ”Shoot Outin” aloittamisen, toisella joukkueella on oikeus valita puoli.

Vastavuoroisesti jos arvonnasta voittava joukkue valitsee puolen on vastustajilla oikeus aloittaa ”Shoot Out”.

Molemmat maalivahdit aloittavat vähintään toinen jalka maalirajalla. Kenttäpelaajan/heittäjän on seistävä pelikentällä toinen jalka jommassakummassa maalialueen ja sivurajan risteyksessä. Erotuomarin viheltäessä heittäjä syöttää pallon maalivahdilleen. Syötön aikana pallo ei saa koskettaa hiekkaa. Kun pallo on irronnut heittäjän kädestä, molemmat maalivahdit saavat liikkua eteenpäin. Pallon/syötön saavan maalivahdin on pysyttävä maalialueellaan.

3 sekunnin kuluessa syötön vastaanottamisesta hänen on joko heitettävä vastustajan maalia kohti tai syötettävä pallo kenttäpelaajalle/heittäjälle, joka juoksee vastustajan maalia kohti. Myöskään tämän syötön aikana pallo ei saa koskea hiekkaan.

Kenttäpelaajan/heittäjän on otettava syöttö kiinni ja yritettävä tehdä maali ilman sääntörikkomusta. Mikäli kenttäpelaaja/heittäjä syyllistyy sääntörikkomukseen, hyökkäys on ohi.

Mikäli puolustava maalivahti poistuu maalialueelta hän saa palata milloin vain.

Mikäli pelaajien määrä laskee alle 5, kyseisellä joukkueella on vähemmän heittoyrityksiä, koska yksikään pelaaja ei samalla heittokierroksella saa heittä toista kertaa.

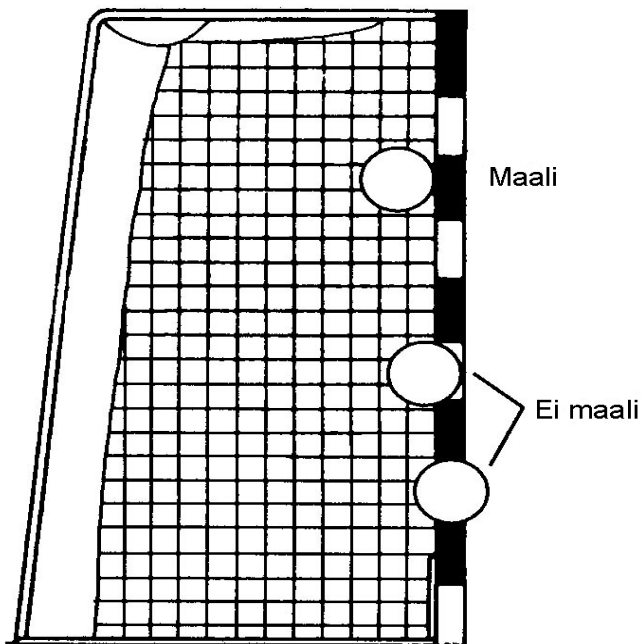
9:9 Mikäli puolustava maalivahti "Shoot Outissa" torjuu mutta rikkoo sääntöjä, on tuomittava hyökkäävälle joukkueelle 6 metrin heitto (katso Tulkintaohje nro 9).

⌘ Selitys:

Kuka vaan pelikelpoinen pelaaja saa suorittaa tämän 6 metrin heiton.

9:10 "Shoot Outin" aikana kaikkien osallistuvien pelaajien on pysyttävä vaihtoalueillaan. Heittonsa suorittaneet pelaajat palaavat vaihtoalueelleen.

Kuva 3: Maalin tekeminen



Sääntö 10 Erotuomariheitto

- 10:1** Jokainen erä ja myös ”Kultainen maali”-ratkaisu alkaa erotuomariheitolla (Sääntö 2:2)
- 10:2** Erotuomari suorittaa heiton pelikentän keskipisteestä. Toinen erotuomari suorittaa heiton heittämällä pallon pystysuoraan ylöspäin samalla kun toinen erotuomari antaa käynnistysvihellyksen.
- 10:3** Toinen erotuomari sijoittuu sivurajan ulkopuolelle vastapäätä toimitsijapöytää.
- 10:4** Lukuun ottamatta yhtä pelaajaa molemmista joukkueista kaikkien pelaajien on sijoitettava vähintään 3 metrin päähän heittoa suorittavasta erotuomarista mutta muutoin he saavat sijoittua minne vaan pelikentällä. Kaksi palloa tavoittelevaa pelaajaa seisovat erotuomarin vieressä omaa maalia lähempänä olevalla kenttäpuoliskolla.
- 10:5** Palloa saa pelata vasta sen jälkeen, kun se on saavuttanut lakipisteensä. Kahden pallon perään hyppäävän pelaajan ei ole sallittua ottaa pallo ilmasta kiinni. Palloa pelannut pelaaja saa tarkoituksellisesti koskea palloon vasta sen koskettua välissä toiseen pelaajaan tai hiekkaan.

Sääntö 11 Sisäänheitto

- 11:1** Sisäänheitto tuomitaan, kun pallo on kokonaisuudessaan ylittänyt sivurajan, tai kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja on viimeisenä koskettanut palloa ennen kuin se ylittää hänen joukkueensa päätyrajan.
- 11:2** Sisäänheiton suorittavat ilman erotuomareiden vihellysmerkkiä (katso kuitenkin sääntö 15:3b) sen joukkueen, jonka pelaaja viimeksi kosketti palloa ennen kuin se ylitti rajan tai kosketti kattoa tai kiinnitettyä laitetta, vastustajat.
- 11:3** Sisäänheitto suoritetaan siitä pisteestä, missä pallo ylitti sivurajan mutta vähintään 1 metri maali-alueen ja sivurajan risteyksestä, jos se ylitti maalirajan tai sivurajan maali-alueen sisäpuolella.
- 11:4** Suorittajan täytyy seistä jalka sivurajalla ja pysyä oikeassa paikassa, kunnes pallo on irronnut hänen kädestään. Suorittaja ei saa laittaa palloa hiekkaan ja sitten ottaa se uudestaan käteensä eikä pomputtaa palloa (Sääntö 13:1a)
- 11:5** Kun sisäänheittoa suoritetaan, vastustajat eivät saa olla 1 metriä lähempänä suorittajaa.

Sääntö 12 Ulosheitto

12:1 Ulosheitto tuomitaan kun:

- a) vastajoukkueen pelaaja on astunut maalialueelle rikkoen sääntöä 6:2a.
- b) vastajoukkue on tehnyt maalin.
- c) maalivahdilla on pallo hallinnassaan maalialueella.
- d) pallo on ylittänyt päätyrajan kosketettuaan viimeksi maalivahtia tai vastajoukkueen pelaajaa.

Tämä tarkoittaa, että kaikissa näissä tilanteissa pallon katsotaan olevan poissa pelistä ja että peliä jatketaan ulosheitolla (Sääntö 13:3), jos tapahtuu rikkomus ulosheiton tuomitsemisen ja sen suorituksen välillä.

Sääntö 13:3 on voimassa myös tilanteessa, jossa maalivahdin joukkue tekee rikkomuksen ulosheiton tuomitsemisen ja sen suorituksen välissä.

12:2 Maalivahti suorittaa ulosheiton ilman erotuomarin vihelysmerkkiä (katso kuitenkin sääntö 15:3b), maalialueelta maalialuerajan yli.

Ulosheitto katsotaan suoritetuksi, kun maalivahdin heittäämä pallo on kokonaan ylittänyt maalialuerajan.

Toisen joukkueen pelaajat saavat sijoittua välittömästi maalialuerajan ulkopuolelle, mutta he eivät saa koskettaa palloa ennen kuin se on kokonaan ylittänyt rajan (Sääntö 15:7 3. kappale).

⌘ *Selitys:*

Ulosheitto maalivaihdon vaihdon yhteydessä: Pelikentältä poistuvan maalivahdin on suoritettava ulosheitto. Hän saa poistua pelikentältä vasta ulosheiton suorituksen jälkeen.

12:3 Maalivahti ei ulosheiton jälkeen saa koskettaa palloa uudestaan, ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa (Säännöt 5:7 ja 13:1a).

Sääntö 13 Vapaaheitto

Vapaaheittotuomio

13:1 Periaatteessa erotuomarit katkaisevat pelin ja määräävät sitä jatkettavaksi vastustajien vapaaheittolla, kun:

- a) palloa hallitseva joukkue tekee sääntörikkomuksen, jonka täytyy johtaa pallon hallinnan menetykseen (Säännöt 4:4, 4:6, 4:13, 4.14; 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10-11, 8:8, 11.4, 12:3, 13:9, 14:5-7 ja 15.2-5).
- b) vastajoukkue tekee sääntörikkomuksen, joka aiheuttaa palloa hallitsevalle joukkueelle pallon hallinnan menetyksen (Säännöt 4:4, 4:6, 4.13, 4.14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8 ja 13:7).

13:2 Erotuomareiden tulisi sallia pelin jatkuminen välttämättä pelin katkaisemista liian aikaisin vapaaheittotuomiolla. Tämä tarkoittaa, että säännön 13:1a kohdalla erotuomareiden ei pitäisi tuomita vapaaheittoa, jos puolustava joukkue saa pallon hallintaansa välittömästi hyökkäävän joukkueen tekemän sääntörikkomuksen jälkeen. Vastaavasti säännön 13:1b kohdalla erotuomareiden ei tulisi puuttua tilanteeseen ennen kuin on selvää, että hyökkäävä joukkue on menettänyt pallon hallinnan tai ei pysty puolustavan joukkueen tekemän rikkomuksen takia jatkamaan hyökkäystänsä. Jos sääntörikkomuksen vuoksi on määrättävä henkilökohtainen rankaiseminen, erotuomarit voivat päättää katkaista pelin välittömästi, jollei tämä aiheuta haittaa rikkomuksen tehneen joukkueen vastustajille. Muutoin rankaisemista tulisi siirtää, kunnes olemassa oleva tilanne on ohi.

Sääntö 13:2 ei koske sääntöjen 4:3, 4:4, 4:6, 4:13 ja 4:14 rikkomuksia, jolloin peli on katkaistava välittömästi ajanottajan tai delegaatin toimesta.

13:3 Jos rikkomus, joka normaalisti johtaisi vapaaheitto säännön 13:1 mukaan, tapahtuu pallon ollessa poissa pelistä, peliä jatketaan heitolla, joka vastaa meneillään olevan pelikatkon syytä.

13:4 Lisänä säännössä 13:1a-b mainittuihin tilanteisiin, vapaaheittoa käytetään myös pelinjatkamistapana tietyissä tilanteissa, joissa peli on katkaistu (pallon ollessa pelissä), vaikkei mitään sääntörikkomusta ole tapahtunut:

- a) jos toisella joukkueella on pallo hallinnassaan pelin katkaisuhetkellä, tämän joukkueen tulee säilyttää pallon hallinta.
- b) jollei kummallakaan joukkueella ole palloa hallinnassaan, pallon hallinta annetaan sille joukkueelle, jonka hallinnassa pallo viimeksi oli.
- c) jos peli katkaistaan pallon osuttua pelikentän yläpuolella olevaan rakenteeseen, pallon hallinta kuuluu sille joukkueelle, joka ei viimeksi koskenut palloon.

Säännön 13:2 mukainen ”hyöty” ei koske säännössä 13:4 mainittuja tilanteita

13:5 Jos vapaaheitto tuomitaan sitä joukkuetta vastaan, jolla on pallo hallinnassaan, kun erotuomari viheltää, täytyy pelaajan, jolla pallo tuolla hetkellä on, välittömästi pudottaa tai asettaa se hiekalle siihen kohtaan, jossa hän on (Sääntö 16:2d).

Vapaaheiton suoritus

13:6 Vapaaheittoa suoritettaessa, suorittavan joukkueen pelaajat eivät saa sijoittua lähemmäksi kuin 1 metri vasta-

joukkueen maalialuerajasta ennen kuin vapaaheitto on suoritettu (Sääntö 15:1).

13:7 Vapaaheittoa suoritettaessa vastajoukkueen pelaajien täytyy pysyä vähintään 1 metrin etäisyydellä heittäjästä.

13:8 Vapaaheitto suoritetaan normaalisti ilman erotuomarin vihellysmerkkiä (katso kuitenkin sääntö 15:3b) ja periaatteessa siitä paikasta, missä rikkomus tapahtui. Seuraavat ovat poikkeuksia tästä periaatteesta:

Säännöissä 13:4a-b kuvatuissa tilanteissa vapaaheitto suoritetaan vihellysmerkin jälkeen periaatteessa siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli. Säännössä 13:4c kuvatussa tilanteessa vapaaheitto suoritetaan, myös vihellysmerkin jälkeen, periaatteessa sen paikan alapuolelta, jossa pallo kosketti rakennetta.

Jos erotuomari tai delegaatti (kansainvälisen tai kansallisen liiton) katkaisee pelin puolustavan joukkueen pelaajan tai johtajan rikkomuksen takia, ja tämä johtaa suulliseen huomautukseen tai henkilökohtaiseen rangaistukseen, vapaaheitto tulisi suorittaa siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli, jos tämä on sijainniltaan edullisempi kuin paikka, jossa rikkomus tapahtui.

Sama poikkeus kuin edellisessä kohdassa pätee myös, jos ajanottaja katkaisee pelin väärän vaihdon tai kentälle astumisen takia sääntöjen 4:3.4, 4:6 ja 4:13-14 mukaisesti.

Kuten mainittu säännössä 7:10, passiivisen pelin vuoksi tuomitut vapaaheitot on suoritettava paikasta, jossa pallo oli, kun peli katkaistiin.

Edellä olevien kohtien määräämistä periaatteista ja menettelytavoista poiketen vapaaheittoa ei milloinkaan voida suorittaa heittävän joukkueen omalta maalialueelta. Kaikissa tilanteissa, joissa suorituspaikka olisi maalialueen sisäpuolella, suorituspaikka täytyy siirtää lähimpään pisteeseen välittömästi maalialueen ulkopuolelle.

Jos oikea suorituspaikka on lähempänä kuin 1 metri puolustavan joukkueen maalialuerajasta, suorituksen on tapahduttava vähintään 1 metri maalialuerajasta.

13:9

Kun vapaaheittoa suorittavan pelaaja on oikealla paikalla pallo kädessään, hän ei saa laskea palloa hiekalle ja ottaa uudestaan käteensä eikä pomputtaa palloa ja ottaa se uudestaan kiinni (Sääntö 13:1a)

Sääntö 14 6 metrin heitto

6 metrin tuomio

14:1

6 metrin heitto tuomitaan kun:

- a) vastajoukkueen pelaaja tai johtaja sääntöjen vastaisesti riistää selvän maalinsaantitilaisuuden missä tahansa kentällä.
- b) annetaan aiheeton vihellysmerkki selvän maalinsaantitilaisuuden aikana.
- c) riistetään selvä maalinsaantitilaisuus jonkun otteluun osallistumattoman peliin puuttumisen vuoksi (paitsi säännön 9:1 selityksen tarkoittamissa tapauksissa).
- e) sääntöjä 8:11a tai 8:11b koskevien rikkomusten yhteydessä (katso kuitenkin 8:11 viimeinen kappale) ”Selvän maalinsaantitilaisuuden” määritelmästä katso Tulkintaohje nro 7.

14:2

Jos hyökkäävä pelaaja säilyttää pallon ja kehon täyden hallinnan säännön 14:1a rikkomuksesta huolimatta, ei ole mitään syytä antaa 6 metrin heittoa, vaikkei pelaaja sen jälkeen onnistukaan hyödyntämään selvää maalinsaantitilaisuutta.

Aina kun kysymyksessä on mahdollinen 6 metrin tuomio, erotuomareiden tulisi pidäytyä puuttumasta tilanteeseen, kunnes he voivat selkeästi määrittää, onko 6 metrin tuomio todella oikeutettu ja tarpeellinen.

Jos hyökkäävä pelaaja etenee maalin tekoon huolimatta puolustajien sääntöjenvastaisesta estämisestä, ei selvästikään ole mitään syytä 6 metrin heittoon.

Toisaalta jos käy ilmeiseksi, että pelaaja todella on menettänyt pallon tai kehon hallinnan rikkomuksen takia niin, ettei selvää tilaisuutta enää ole, on 6 metrin heitto tuomittava.

14:3 Tuomitessaan 6 metrin heiton erotuomarin on määrättävä peliaikakatko (Sääntö 2:14b).

14:4 6 metrin heitosta tehty maali on 2 pisteen arvoinen.

6 metrin heiton suoritus

14:5 6 metrin heitto on suoritettava heittona maalia kohti 3 sekunnin kuluessa kenttäerotuomarin vihellysmerkistä (Sääntö 13:1a).

14:6 6 metrin heittoa suorittava pelaaja ei saa koskettaa eikä ylittää 6 metrin rajaa ennen kuin pallo on irronnut hänen kädestään (Sääntö 6:2a).

14:7 Heittäjä tai hänen kanssapelaajansa ei saa pelata palloa uudelleen 6 metrin heiton suorituksen jälkeen, ennen kuin pallo on koskettanut vastapelaajaa tai maalia (Sääntö 13:1a).

14:8 Kun 6 metrin heittoa suoritetaan, vastajoukkueen maalivahdin ja kenttäpelaajien täytyy pysyä vähintään 1 metrin päässä heittäjästä, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä. Jos he eivät tee niin ja maalia ei synny, 6 metrin heitto uusitaan.

14:9 Ei ole enää sallittua vaihtaa maalivahtia sen jälkeen, kun heittäjä on valmiina suorittamaan 6 metrin heiton seisten oikealla paikalla pallo kädessään. Jokainen yritys suorittaa vaihto tässä tilanteessa on rangaistava epäurheilijamaisena käytöksenä (Säännöt 8:4, 16:1d ja 16:2c).

14:10 Fair Play-hengessä, minkäänlainen heittäjän häirintä (käsi-liikkein, äänin tms) ei ole sallittua heittäjän lähellä olevilta pelaajilta.

Sääntö 15 Yleisiä ohjeita heittojen (sisäänheitto, ulosheitto, vapaahheitto ja 6 metrin heitto) suoritukselta

- 15:1** Ennen heiton suorittamista pallon täytyy olla heittäjän kädessä.
Kaikkien pelaajien täytyy sijoittua asianomaista heittoa koskevien määräysten mukaisesti. Pelaajien on pysyttävä oikein sijoittuneina, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä.
Väärä sijoittuminen on korjattava (katso kuitenkin sääntö 15:7).
- 15:2** Suorituksen aikana, ulosheittoa lukuun ottamatta, heittäjän saman jalan yhden osan täytyy jatkuvasti koskettaa hiekkaa (Sääntö 13:1a). Toista jalkaa saa nostaa ja laskea alas toistuvasti.
- 15:3** Erotuomarin täytyy viheltää pilliin pelin uudelleen käynnistämiseksi:
- a) aina 6 metrin heiton yhteydessä;
 - b) sisäänheiton, ulosheiton ja vapaahheiton yhteydessä:
 - pelin käynnistämiseksi peliaikakatkon jälkeen.
 - pelin käynnistämiseksi vapaahheitolla säännön 13:4 mukaan.
 - kun suoritus on viivästynyt.
 - pelaajien sijoittumisten oikaisemisen jälkeen.
 - huomautuksen tai varoituksen jälkeen.
- Vihellysmerkin jälkeen heittäjän täytyy pelata pallo 3 sekunnin kuluessa.
- 15:4** Heitto katsotaan suoritetuksi, kun pallo on irronnut heittäjän kädestä (katso kuitenkin sääntö 12:2). Pallo ei saa antaa kanssapelaajalle eikä kanssapelaaja saa koska palloon heiton suorittamisen yhteydessä (Sääntö 13:1a).

- 15:5** Heittäjä ei saa koskettaa palloa uudelleen ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa tai maalia (Sääntö 13:1a), poikkeuksena ulosheitto (katso sääntö 12:3).
- 15:6** Maali voidaan tehdä suoraan mistä heitosta tahansa, paitsi ulosheitossa, eli ”omaa maalia” ei voi tehdä suoraan ulosheitosta (Sääntö 12:2, katso kuitenkin sääntö 6:2), ja erotuomariheitosta (koska sen suorittaa erotuomari).
- 15:7** Erotuomarit eivät saa oikaista puolustavien pelaajien väärin sijoittumista, jos hyökkäävät pelaajat eivät kärsi haittaa heiton välittömästä suorittamisesta. Jos haittaa syntyy, sijoittumiset on oikaistava (Sääntö 15:3b). Jos erotuomari viheltää heiton suorittamiseksi huolimatta osan pelaajista väärästä sijoittumisesta, nämä pelaajat ovat täysin oikeutettuja osallistumaan peliin. Pelaajalle, joka häiritsee tai estää vastajoukkueen heiton suorittamista seisomalla liian lähellä tai muulla tavalla rikkoen, tulee tuomita ulosajo (Sääntö 16.2e).

Sääntö 16 Rangaistukset

Ulosajo

16:1 Ulosajo **voidaan** tuomita:

- a) rikkomuksista vastustajaa kohtaan (Säännöt 5:5 ja 8:2), jotka eivät kuulu säännön 8:3 mukaisesti ”nousevasti rangaistaviin”.
- b) nousevasti rangaistavista rikkomuksista (Sääntö 8:3).
- c) vastustajan heiton suorituksen aikana tapahtuvista rikkomuksista (Sääntö 15:7).
- d) pelaajan tai joukkueen johtajan epäurheilijamaisesta käytöksestä (Sääntö 8:4).

16:2 Ulosajo **on tuomittava**:

- a) väärästä vaihdosta tai kentälle astumisesta (Säännöt 4:13-14).
- b) toistuvista nousevasti rangaistavista rikkomuksista (Sääntö 8:3).
- c) toistuvasta pelaajan epäurheilijamaisesta käytöksestä, pelikentällä ja sen ulkopuolella (Sääntö 8:4).
- d) pallon hiekalle pudottamisen tai laskemisen laiminlyönnistä, kun palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan on tuomittu vapaaheitto (Sääntö 13:5).
- e) toistuvista vastustajan heittosuorituksen aikana tehdyistä rikkomuksista (Sääntö 15:7).
- f) seurauksena pelaajan tai joukkueen johtajan ottelusta sulkemisesta peliajan aikana (Sääntö 16:8 2. kappale).
- g) ”vastaavalle joukkueen johtajalle”, seurauksena siitä, että osallistumisoikeudeton pelaaja astuu pelikentälle tai osallistumisoikeudettomia pelaajia / joukkueen johtajia on vaihtolueella ottelun alkamisen jälkeen.
- h) jos ylimääräinen joukkueen johtaja astuu pelikentälle pelaajan loukkaantumisen yhteydessä.

- i) jos joukkueen johtaja astuu pelikentälle pelaajan loukkaantumisen yhteydessä ja sen sijaan, että auttaisi loukkaantunutta pelaajaa antaa ohjeita pelaajille tai lähestyy sanallisesti vastustajia tai erotuomareita.
- j) jos vapaassa heittotilanteessa, ilman häneen kohdistuvaa rikkomusta, olevan pelaajan heitto osuu vasta-joukkueen maalivahtia päähän.

HUOM!

Kriteereitä koskien maalivahdin päähän osuvista heitoista rankaisemista:

- Sääntöä voidaan soveltaa ainoastaan avoimissa heittotilanteissa, eli yksikään puolustaja ei ole heittäjän ja maalivahdin välissä.
- Pään tulee olla pallon ensimmäinen osumakohta. Sääntö ei ole voimassa, mikäli pallo osuu maalivahtia päähän sen jälkeen, kun se on osunut johonkin muuhun kehon osaan.
- Sääntö ei ole voimassa, mikäli maalivahti aktiivisesti liikuttaa päätään palloa kohti.
- Mikäli maalivahti yrittää harhauttaa erotuomareita, jotta he tuomitsisivat heittäjälle rangaistuksen (esim. kun pallo on osunut maalivahdin rintaan), maalivahti tulee rangaista Tulkintaohjeen nro 5j mukaisesti.

⌘ Selitys:

Saman joukkueen johtajille ei ole mahdollista antaa yhteensä enempää kuin yksi ulosajo.

Kun ulosajo tuomitaan joukkueen johtajalle, johtaja saa jäädä vaihtoalueelle ja suorittaa tehtäviään. Joukkueen vahvuutta kentällä vajennetaan kuitenkin 2 minuutiksi.

16:3

Erotuomarin pitää selvästi näyttää ulosajo syylliselle pelaajalle tai johtajalle sekä ajanottajalle/sihteerille määräysten mukaisella käsimerkillä (Käsimerkki nro 12).

- 16:4** Ulosajettu pelaaja ei ulosajonsa aikana saa osallistua peliin, eikä joukkue saa korvata häntä pelikentällä. Ulosajoaika alkaa, kun peli jälleen käynnistetään vihellysmerkillä. Ulosajetun pelaajan saa korvata tai hän saa itse astua takaisin pelikentälle heti sen jälkeen, kun pallon hallinta on vaihtunut joukkueiden välillä (Sääntö 16, selitys 2).
- 16:5** Pelaajan toinen ulosajo johtaa ottelusta sulkemiseen. Sulkeminen kahden ulosajon takia on periaatteessa voimassa vain peliajan loppuun asti (Sääntö 16, selitys 3) ja se katsotaan olevan erotuomarin päätös perustuen hänen tapahtumatoteamuksiinsa (tämän tyyppisiä sulkemisista ei tehdä merkintää ottelupöytäkirjaan).

Sulkeminen

- 16:6** Sulkeminen **on tuomittava:**
- a) törkeästä epäurheilijamaisesta käytöksestä.
 - b) toisesta tai toistuvasta pelaajan tai joukkueen johtajan epäurheilijamaisesta käytöksestä (Sääntö 8:4)
 - c) rikkomuksista, jotka vaarantavat vastapelaajan terveyden (Sääntö 8:5).
 - d) maalivahdin rikkomuksista, hänen tullessaan "Shoot Outin" aikana ulos maalialueeltaan ja vaarantaessaan vastapelaajan terveyden (Sääntö 8:5: toimet, jotka kohdistuvat selvästi vastapelaajan kehoon eivätkä palloon).
 - e) pelaajan tai joukkueen johtajan törkeästä epäurheilijamaisesta käytöksestä, pelikentällä tai sen ulkopuolella (Sääntö 8:6).
 - f) pelaajan väkivaltaisesta teosta peliajan ulkopuolella, eli ennen peliä tai puoliajalla (Sääntö 16:12d).
 - g) joukkueen johtajan väkivaltaisesta teosta (Sääntö 8:7).
 - h) saman pelaajan toisesta ulosajosta (Sääntö 16:5).

- i) pelaajan tai joukkueen johtajan tauolla tapahtuvasta toistetusta epäurheilijamaisesta käytöksestä (Sääntö 16:12d).
- j) "Shoot Outin" aikaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestä (toistuva viivyttely maalivahdin ja/tai heittäjän tulemisessa pelikentälle) seuraa suora sulkeminen joukkueen vastaavalle johtajalle.

16:7 Määrättyään peliaikakatkon erotuomareiden pitää selvästi näyttää sulkeminen syylliselle pelaajalle tai johtajalle sekä ajanottajalle/sihteerille pitämällä ylhäällä punaista korttia (Käsimerkki nro 13, kortin koko noin 9x12 cm).

16:8 Pelaajan tai joukkueen johtajan sulkeminen tapahtuu aina koko jäljellä olevaksi peliajaksi.
Pelaajan tai johtajan täytyy poistua kentältä ja vaihtoaluelta välittömästi. Poistumisensa jälkeen pelaajalle tai johtajalle ei ole sallittua olla minkäänlaisessa yhteydessä joukkueensa kanssa.
Pelaajan tai joukkueen johtajan sulkeminen vajentaa joukkueen käytettävissä olevien pelaajien tai johtajien lukumäärää (paitsi säännössä 16:12b mainitussa tapauksessa).
Joukkueen sallitaan kuitenkin lisätä pelaajamäärää pelikentällä uudestaan heti sen jälkeen, kun pallon hallinta on vaihtunut joukkueiden välillä (Sääntö 16, selitys 2).

16:9 Sulkemisesta (paitsi toisesta ulosajosta johtuva) tulee aina merkintä ottelupöytäkirjaan ja erotuomareiden tulee kirjoittaa siitä raportti, jotta asianomaiset tahot voivat päättää jatkotoimista. Siitä seuraa aina vähintään yhden ottelun peli-/toimitsijakielto kyseiselle pelaajalle / johtajalle.

16:10 Jos maalivahti tai kenttäpelaaja "Shoot Outin" aikana syyllistyy epäurheilijamaiseen tai törkeään epäurheilijamaiseen käytökseen, siitä seuraa pelaajalle ottelusta sulkeminen.

Useita rikkomuksia samassa tilanteessa

- 16:11** Jos pelaaja tai joukkueen johtaja syyllistyy useampaan kuin yhteen rikkomukseen samanaikaisesti tai välittömästi peräkkäin ennen kuin peli on uudelleen käynnistetty, ja nämä rikkomukset edellyttävät eri rangaistuksia, niin periaatteessa on määrättävä vain ankarin näistä rangaistuksista.
- Tämä pätee aina, jos toinen rikkomuksista on väkivaltainen teko.

Rikkomukset pelaajan ulkopuolella

- 16:11** Pelaajan tai joukkueen johtajan epäurheilijamaisesta käytöksestä, törkeän epäurheilijamaisesta käytöksestä tai väkivaltaisesta teosta, joka tapahtuu ottelupaikalla, mutta pelaajan ulkopuolella, on rangaistava seuraavasti:

Ennen ottelua:

- a) on annettava suullinen varoitus, epäurheilijamaisen käytöksen tapauksessa (Sääntö 16:1d).
- b) on tuomittava pelaajan tai johtajan sulkeminen, törkeän epäurheilijamaisen käytöksen tai väkivaltaisen teon tapauksessa (Sääntö 16.6), mutta joukkue saa aloittaa 10 pelaajalla ja 4 johtajalla.

Tauoalla:

- c) on annettava suullinen varoitus, epäurheilijamaisen käytöksen tapauksessa (Sääntö 16:1d).
- d) on tuomittava pelaajan tai johtajan sulkeminen, törkeän epäurheilijamaisen käytöksen tai väkivaltaisen teon tapauksessa (Sääntö 16.6). Pelaajan aikana sovellettavat säännöt 16:2c-d eivät päde toistuvan epäurheilijamaisen käytöksen suhteen.

Ottelun jälkeen:

- e) kirjallinen raportti.

⌘ Selitys 1 - peliaika:

Säännöissä 16:1, 16:2 ja 16:6 mainitut tilanteet koskevat rikkomuksia peliajan aikana.

Peliaika sisältää aikalisät, ”Kultainen maali”-ratkaisun ja ”Shoot Outin” muttei taukoja.

⌘ Selitys 2 – pallon hallinnan vaihtuminen:

Pallon hallinnan vaihtuminen ulosajon yhteydessä – poikkeukset ja selvennykset:

- a) toisen erän, ”Kultaisen maali”-ratkaisun ja ”Shoot Outin” alkaessa ulosajetut pelaajat voi korvata pelikentällä tai he voivat itse palata sinne
- b) jos ulosajon yhteydessä sovelletaan hyötyä: ulosajo alkaa sillä hetkellä, kun tuomio näytetään, eli heti kun hyötytilanne on päätyntä ja päätös tuomiosta on tehty.

⌘ Selitys 3:

”Voimassa peliajan loppuun asti” (Sääntö 16:5) sisältää ”Kultaisen maali”-ratkaisun ja ”Shoot Outin”.

⌘ Selitys 4 - maalivahdin käyttäytyminen maalialueen ulkopuolella:

Maalivahdilla on täysi vastuu kaikenlaisesta kontaktista vastapelaajaan maalialueen ulkopuolella. Tämä tarkoittaa käytännössä, että kaikenlaisesta kontaktista, jossa hyökkäävä pelaaja ei voi nähdä (eikä väistää) maalivahtia tuomitaan tilanteen mukainen heitto (6 metrin heitto jos menetetään selvä maalinsaantitilaisuus) ja nouseva rangaistus. Jos rikkomus tapahtuu ”Shoot Outin” aikana, tuomitaan 6 metrin heitto ja maalivahdille sulkeminen. Vastaavasti, jos hyökkäävällä pelaajalla on riittävästi aikaa ja tilaa nähdä sekä väistää maalivahtia tuomitaan vapaaheitto (hyökkääjän virhe) maalivahdin joukkueelle.

⌘ Selitys 5 – maalivahdin käyttäytyminen maalialueen sisäpuolella:

Jos maalivahti ”hyppää” ei ylöspäin vaan maalia yrittävää vastapelaajaa kohti, vaikka vain pelästyttääkseen tämän, tulee tuomita 6 metrin heitto ja ulosajo. Jos maalivahti tällöin osuu vastapelaajaan, tulee tuomita sekä 6 metrin

heitto että sulkeminen. Puolustavalla maalivahdilla on aina näissä tilanteissa täysi vastuu.

Sääntö 17 Erotuomarit

- 17:1** Kahden tasa-arvoisen erotuomarin on johdettava jokaista ottelua. Ajanottaja ja sihteeri avustavat heitä.
- 17:2** Erotuomarit valvovat pelaajien käyttäytymistä siitä hetkestä, kun he saapuvat kilpailupaikalle, siihen asti, kun he poistuvat sieltä.
- 17:3** Erotuomarit vastaavat pelikentän, maalien ja pallojen tarkastamisesta ennen ottelun alkamista; he ratkaisevat, mitä palloja käytetään (Säännöt 1 ja 3:1).
Erotuomarit myös toteavat kummankin joukkueen läsnäolon asianmukaisissa peliasuissa.
He tarkistavat ottelupöytäkirjan ja pelaajien varusteet.
He varmistavat, että pelaajien ja johtajien lukumäärä vaihtoalueella on sääntöjen mukainen, sekä toteavat kummankin joukkueen "vastaavan johtajan" läsnäolon ja henkilöllisyyden. Kaikki ristiriitaisuudet on oikaistava (Säännöt 4:2-3 ja 4:8-10).
- 17:4** Toinen erotuomareista suorittaa arvonnalla toisen erotuomarin ja kummankin joukkueen "vastaavan johtajan" tai vastaavan johtajan nimeämän johtajan tai pelaajan läsnä ollessa.
- 17:5** Erän alussa, toinen erotuomari sijoittuu sivurajan ulkopuolelle vastapäätä toimitsijapöytää. Virallinen kello käynnistyy hänen vihellysmerkistään (Sääntö 2:5).
Toinen erotuomari sijoittuu keskelle pelikenttää. Vihellysmerkin jälkeen hän käynnistää pelin erotuomariheitolla (Säännöt 2:2 ja 10:1-2).
Erotuomareiden tulee ajoittain vaihtaa kenttäpäätyjä/-puoliskoja keskenään.

- 17:6** Erotuomarit sijoittuvat siten, että he voivat valvoa molempien joukkueiden vaihtoa alueita (Säännöt 17:11 ja 18:11)
- 17:7** Periaatteessa samojen erotuomareiden on johdettava koko ottelu.
Heidän velvollisuutenaan on varmistaa, että ottelu pelataan sääntöjen mukaisesti, ja heidän täytyy rangaista kaikenlaatuiset rikkomukset (katso kuitenkin säännöt 13:2 ja 14:2).
Jos toinen erotuomareista ei pysty jatkamaan ottelua loppuun asti, toinen erotuomari jatkaa ottelua yksin. (Kansainvälisillä sekä kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa säännön 17:5 1. ja 3. kappaleen määräyksistä ja menetellä omien asianomaisten säännöstöjensä mukaisesti.)
- 17:8** Jos molemmat erotuomarit viheltävät sääntörikkomuksen vuoksi ja ovat yhtä mieltä rangaistavasta joukkueesta, mutta eri mieltä rangaistuksen asteesta on tuomittava ankarampi noista kahdesta rangaistuksesta.
- 17:9** Eriävät tuomiot:
- a) Jos molemmilla erotuomareilla on eri mielipide pistemäärästä joukkueen tehdessä maalin, noudatetaan yhteispäätöstä (Katso selitys)
 - b) Jos molemmat erotuomarit viheltävät sääntörikkomuksen vuoksi, tai jos pallo on mennyt ulos kentältä, ja ilmaisevat eri mielipiteet siitä, kumman joukkueen tulisi saada pallo, noudatetaan yhteispäätöstä (Katso selitys)
- Peliaikakatko on pakollinen. Erotuomareiden keskinäisen neuvottelun jälkeen erotuomarit antavat selkeät käsimerkit ja peli käynnistetään vihellysmerkin jälkeen (Säännöt 2:8f ja 15:3b).

α Selitys

Erotuomarit päätyvät yhteispäätökseen lyhyen keskustelun jälkeen. Jos he eivät onnistu pääsemään yhteispäätökseen, kenttäerotuomarin päätös jää voimaan.

- 17:10** Molemmat erotuomarit vastaavat maalien laskemisesta, peliajasta ja lopputuloksesta. Jos syntyy epäilystä ajanoton oikeellisuudesta, erotuomarit tekevät yhteispäätöksen (katso myös sääntö 17:9 selitys).
- 17:11** Erotuomarit vastaavat, ajanottajan ja sihteerin avustuksella, pelaajien pelikentälle astumisen ja poistumisen valvonnasta.
- 17:12** Erotuomarit vastaavat ottelupöytäkirjan oikean täytön varmistamisesta ottelun jälkeen.
Säännössä 16:8 mainituista sulkemisista täytyy kirjoittaa raportti ottelupöytäkirjan liitteeksi.
- 17:13** Erotuomareiden heidän omien, mukaan lukien delegaatin suosituksesta tehdyt, tapahtumatoteamustensa perusteella tekemät ratkaisut ja tuomiot ovat lopullisia. Vastalauseita voidaan tehdä vain sellaisia ratkaisuja vastaan, jotka eivät ole yhdenmukaisia sääntöjen kanssa. Ottelun aikana ainoastaan kummankin joukkueen "vastaavalla johtajalla" on oikeus puhutella erotuomareita.
- 17:14** Erotuomareilla on oikeus keskeyttää ottelu väliaikaisesti tai pysyvästi. Kaikki voitava on tehtävä ottelun jatkamiseksi, ennen kuin tehdään päätös sen keskeyttämisestä pysyvästi.

Sääntö 18 Ajanottaja ja sihteeri

18:1

Ajanottajalla on periaatteessa päävastuu peliajasta, peliaikakatkoista ja ulosajettujen pelaajien ulosajoajasta. Yleensä vain ajanottajan (ja soveltuviissa tapauksissa yhden tai kahden delegaatin) tulisi katkaista peli silloin, kun se on tarpeellista.

Samalla tavalla sihteerillä on päävastuu joukkueiden pelaajaluetteloista, ottelupöytäkirjasta, ottelun alkamisen jälkeen saapuvien pelaajien peliin astumisesta ja osallistumisoikeudettomien pelaajien peliin astumisesta. Muut tehtävät, kuten pelaajien ja joukkueen johtajien lukumäärän valvonta vaihtoalueella, katsotaan yhteisvastuiksi.

Molemmat avustavat erotuomareita pelaajien pelikentälle astumisen ja poistumisen valvonnassa (Säännöt 17:6 ja 17:11)

Katso myös Tulkintaohje nro 8 koskien ajanottajan / sihteerin oikeita menettelytapoja asioihin puuttumiseksi heidän täyttäessään yllä lueteltuja velvoitteitaan.

⌘ *Selitys:*

Kansainvälisten tai kansallisten liittojen kilpailuissa vastualueet voidaan jakaa eri tavalla.

18:2

Jollei julkista kellotaulua ole käytettävissä, ajanottajan täytyy pitää kummankin joukkueen vastaava johtaja tietoisena siitä, kauanko peliaikaa on pelattu tai kauanko sitä on jäljellä, erityisesti peliaikakatkojen jälkeen.

Jollei kellotaulua automaattisin loppumerkein ole käytettävissä, ajanottajalla on vastuu loppumerkin antamisesta puoliajan täytyessä ja ottelun päättyessä (Sääntö 2:9).

⌘ *Selitys*

Kun pelaajalle tuomitaan ulosajo, ajanottaja kuittaa tämän pelaajalle sekä erotuomareille pitämällä ylhäällä

korttia. Kortissa lukee 1 pelaajan ensimmäisen ja 2 pelaajan toisen ulosajon tullessa.

IHF:N KÄSIMERKIT

Käytössä olevat käsimerkit:

- | | |
|----|---|
| 1 | Hyöty |
| 2 | Kuljetusvirhe |
| 3 | Askel- tai 3 sekunnin virhe |
| 4 | Kiinnipitäminen, sitominen, työntäminen |
| 5 | Lyöminen |
| 6 | Hyökkääjän virhe |
| 7 | Sisäänheitto – suunta |
| 8 | Ulosheitto |
| 9 | Vapaaheitto - suunta |
| 10 | 1 metrin etäisyyden oikaisu |
| 11 | 1 pisteen suoritus/maali |
| 11 | 2 pisteen suoritus/maali |
| 12 | Ulosajo |
| 13 | Ottelusta sulkeminen (punainen kortti) |
| 14 | Peliaikakatko |
| 15 | Lupa kahdelle ”osallistumisoikeutetulle” astua pelikentälle peliaikakatkon aikana |
| 16 | Passiivisen pelin ennakkovaroitusmerkki |

Ohjeita

1. Jos maalista annetaan 1 tai 2 pistettä (Säännöt 9 ja 14:4 sekä Tulkintaohje nro), kenttäerotuomarin tulee osoittaa tämä näytämällä 1 tai 2 sormea. Kun annetaan 2 pistettä, maalierotuomari pyöräyttää tämän lisäksi yläraajaa kokonaisen kierroksen.
2. Käsimerkki 12: Erotuomari näyttää sääntörikkomuksen ja osoittaa rikkonutta pelaajaa. Koukistettu yläraaja, toinen käsi ranteeseen tarttuneena, tarkoittaa ulosajoa.
3. Erotuomari näyttää punaisella kortilla ”suoran” sulkemisen.
4. Sihteerin tulee kuitata sulkemiset nostamalla punainen kortti.
5. Kun tuomitaan vapaa- tai sisäänheitto, erotuomareiden tulee **välittömästi** osoittaa suunta, johon heitto suoritetaan (Käsimerkki 7 tai 9).
6. Käsimerkit 11, 14 ja 15 ovat pakollisia niissä tilanteissa, joissa ne ovat voimassa.
7. Käsimerkkejä 8, 10 ja 16 käytetään silloin kun erotuomari arvioi ne tarpeellisiksi.



1 - Hyöty



2 – Kuljetusvirhe



3 - Askel- tai 3 sekunnin virhe



4 - Kiinnittäminen, sitominen, työntäminen



5 - Lyöminen



6 - Hyökkääjän virhe



7 - Sisäänheitto – suunta



8 – Ulosheitto



9 - Vapaaheitto - suunta



10 - 1 metrin etäisyyden oikaisu



11 - 1 pisteen suoritus/maali



11 – 2 pisteen suoritus/maali



12 - Ulosajo



13 – Sulkeminen (punainen kortti)



15 - Peliakakatko



15 - Lupa kahdelle "osallistumis-
oikeutetulle" astua pelikentälle
peliaikakatkon aikana



15 - Passiivisen pelin
ennakkovaroitus

PELISÄÄNTÖJEN TULKINTAOHJEITA

- 1 Pisteiden saavuttaminen
- 2 Erityistilanteet
- 3 Vapaheiton suorittaminen loppumerkin jälkeen
- 4 Passiivinen peli
- 5 Epäurheilijamainen käytös
- 6 Törkeä epäurheilijamainen käytös
- 7 ”Selvän maalinsaantitilaisuuden” määrittäminen
- 8 Ajanottajan pelikatkomerkki
- 9 ”Shoot Out” ja vastahyökkäys
- 10 Peliajan viimeiset 15 sekuntia

1. Pisteiden saavuttaminen (Sääntö 9)

Myös seuraavissa tilanteissa maali on 2 pisteen arvoinen:

Maali tehdään ”ilmassa ollessa” (Sääntö 9:2)

Maali on 2 pisteen arvoinen vain, jos ilmassa oleva pelaaja ilmassa ollessaan ottaa pallon haltuun pallon kiinni/haltuunsa ja heittää sen maaliin (pallon ”lyöminen” tai ”työntäminen” maaliin on 1 pisteen arvoinen suoritus).

⌘ *Selitys*

Sekä rantakäsipallon henkeä että sen erityistä filosofiaa on kunnioitettava.

On oltava sijaa ”näyttävälle” maaleille, joista annetaan 2 pistettä.

Maali on näyttävä, jos se on teknisesti korkealla tasolla ja selkeästi ei 1-pisteen maali, joka vuorostaan perustuu perustavanlaatuisiin teknisiin taitoihin.

Huomiota herättävä ja ”dramaattinen” tekninen teko voi johtaa näyttävään maaliin.

HUOM!

Jos tällainen maali tehdään tarkoituksena ”nöyryyttää” vastustajaa, teko tulee tulkita epäurheilijamaiseksi käytökseksi eikä se koskaan saa johtaa 2 pisteen arvoiseen maaliin (Fair Play).

2. Erityistilanteet

Jos ulkopuolinen tekijä (tuuli, auringon asento tms) niin vaatii, erotuomarit voivat päättää, että ”Shoot Outiin” käytetään vain toista maalia.

3. Vapaaheiton suoritus loppumerkin jälkeen (Säännöt 2:10-12)

Monissa tapauksissa joukkue, jolla on tilaisuus suorittaa vapaaheitto peliajan päättymisen jälkeen, ei ole niinkään kiinnostunut yrittämään maalin tekemistä, joko koska erän tulos jo on selvä tai koska vapaaheiton paikka on liian kaukana vastustajien maalista. Vaikka säännöt teknisesti vaativatkin, että vapaaheitto on suoritettava, erotuomareiden tulisi osoittaa hyvää harkintaa ja katsoa vapaaheitto suoritetuksi, jos pelaaja, joka on suunnilleen oikealla paikalla, yksinkertaisesti antaa pallon pudota tai ojentaa sen erotuomareille.

Niissä tapauksissa, joissa on selvää, että joukkue haluaa yrittää maalin tekemistä, erotuomareiden täytyy löytää tasapaino tämän mahdollisuuden (vaikka se olisi hyvin pienikin) sallimisen ja sen varmistamisen, ettei tilanne etene ajanhukaksi ja turhauttavaksi ”teatteriksi”, välillä. Tämä tarkoittaa, että erotuomareiden tulisi saada molempien joukkueiden pelaajat oikeisiin paikkoihin päättäväisesti ja nopeasti, niin että vapaaheitto voidaan viivytyksettä suorittaa. Suorittavan joukkueen pelaajia tulee valvoa niin, että vain yksi pelaaja pitää palloa kädessään. Mikäli pelaaja haluaa poistua pelikentältä vaihto mielessään, hän tekee niin

omalla riskillään. Erotuomareilla ei ole velvollisuutta odottaa suorituksen vihellysmerkillä, kunnes vaihtoa suorittavat pelaajat ovat oikeissa asemissa.

Erotuomareiden täytyy olla myös hyvin valppaina molempien joukkueiden muiden rangaistavien rikkomusten suhteen. Puolustajien jatkuvia rikkomuksia täytyy rangaista (Säännöt 15:7, 16:1c ja 16:2f). Lisäksi hyökkäävät pelaajat usein rikkovat sääntöjä suorituksen aikana. On hyvin tärkeätä olla hyväksymättä sääntöjenvastaisesti tehtyjä maaleja.

4. Passiivinen peli (Säännöt 7:10-11)

A. Yleisiä ohjeita:

Passiivista peliä koskevien sääntöjen tarkoituksena on ehkäistä epämiellyttäviä pelitapoja ja pelin tahallisia viivytyksiä. Tämä vaatii, että erotuomarit koko ottelun ajan johdonmukaisesti tunnistavat ja arvioivat passiiviset pelitavat.

Passiiviset pelitavat voivat esiintyä joukkueen hyökkäyksen kaikissa vaiheissa, so. kun palloa liikutetaan kentän omassa päässä, rakennusvaiheen aikana tai päätösvaiheen aikana.

Passiivisia pelitapoja käytettäneen useimmin seuraavissa tilanteissa:

- joukkueella on niukka johto ottelun loppuvaiheessa;
- joukkueella on pelaaja ulosajettuna;
- kun vastustajan puolustus on ylivertainen

Alla mainituissa tarkennuksissa mainitut kriteerit pätevät harvoin yksinään, vaan erotuomareiden tulee arvioida niitä kokonaisuutena. Erityisesti aktiivinen ja sääntöjenmukainen puolustustyöskentely pitää huomioida.

B. Ennakkovaroitusmerkin käyttö:

Ennakkovaroitusmerkki tulisi näyttää varsinkin seuraavissa tilanteissa:

B1.

- palloa viedään hitaasti omasta puolustuspäästä hyökkäyspäähän
- pelaaja viivyttelöi
 - vapaaheitossa (teeskennelleen olevansa tietämätön oikeasta paikasta).

- ulosheitossa maalivahdin toimittaessa pallon hitaasti peliin.
- sisäänheitossa sen jälkeen, kun joukkuetta on aikaisemmin huomautettu tällaisesta viivytystaktiikasta.

B2. Ennakkovaroitusmerkki ylipitkän rakennusvaiheen aikana

Periaatteessa joukkueelle täytyy aina sallia rakennusvaihe valmistavan syöttöpelin kera ennen kuin sen voidaan odottaa aloittavan päämäärään tähtäävän hyökkäystilanteen.

Tyyppillisiä ylipitkän rakennusvaiheen tunnusmerkkejä ovat:

- joukkueen hyökkäys ei johda mihinkään päämäärään tähtäävään hyökkäystoimintoon.

x Selitys:

”Päämäärään tähtäävä hyökkäystoiminto” esiintyy varsinkin, kun hyökkäävä joukkue käyttää taktisia menetelmiä liikkuakseen niin, että tavoittelee tilaetua puolustajiin nähden, tai lisää hyökkäyksen vauhtia verrattuna rakennusvaiheeseen.

- pelaajat vastaanottavat pallon toistuvasti paikallaan seisten tai liikkuen kaukana maalista;
- toistuva pallon pomputtelu paikallaan seisten;
- kohdatessaan vastustajan hyökkäävä pelaaja kääntyy liian aikaisin pois, odottaa erotuomarien katkaisevan pelin eikä tavoittele mitään tilaetua puolustajaan nähden;
- aktiiviset puolustustoiminnot: aktiiviset puolustusmenetelmät estävät hyökkääjiä lisäämästä vauhtia, koska puolustajat katkaisevat tarkoitetut pallon liikkeet ja juoksulinjat;
- hyökkäävä joukkue ei saavuta mitään selvää vauhdin lisäystä siirryttäessä rakennusvaiheesta päätösvaiheeseen.

C. Kuinka ennakkovaroitusmerkki tulisi näyttää:

Jos erotuomari (joko kenttäerotuomari tai maalierotuomari) tiedostaa passiivisen pelin pyrkimyksen, hän nostaa käden (Käsimerkki nro 16) osoittaakseen sen arvion, ettei palloa hallitseva joukkue yritä päästä maalintekotilanteeseen. Toisen erotuomarin tulisi myös näyttää ennakkovaroitusmerkkiä.

Ennakkovaroitusmerkki on viesti siitä, että palloa hallitseva joukkue ei aktiivisesti yritä luoda maalinsaantitilaisuutta tai että se toistuvasti hidastelee pelin uudelleen käynnistämässä.

Ennakkovaroitusmerkkiä näytetään kunnes:

- hyökkäys päättyy tai
- se ei enää ole voimassa (katso alla)

Hyökkäys alkaa, kun joukkue saa pallon hallintaansa, ja katsotaan päättyneen joukkueen joko tehdessä maalin tai menettäessä pallon hallinnan.

Ennakkovaroitusmerkki on tavallisesti voimassa hyökkäyksen koko jäljellä olevan ajan. Kuitenkin hyökkäyksen aikana on kaksi tilannetta, joissa passiivisen pelin päätös ei enää ole voimassa, ja ennakkovaroitusmerkki on välittömästi lopetettava:

1. Palloa hallitseva joukkue suorittaa heiton maalia kohti ja pallo palautuu joukkueelle maalikehikosta tai maalivahdista, tai hyökkävälle joukkueelle tuomitaan sisäänheitto.
2. Puolustavan joukkueen pelaajalle tai johtajalle määrätään henkilökohtainen rangaistus säännön 16 mukaan sääntörikkomuksesta tai epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Näissä kahdessa tapauksessa palloa hallitsevalle joukkueelle on suotava uusi rakennusvaihe.

D. Ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen

Näytettyään ennakkovaroitusmerkin, erotuomareiden tulisi sallia palloa hallitsevalle joukkueelle ainakin hieman aikaa muuttaa pelitapaansa ja pyrkiä maalinsaantitilaisuuden luomiseen. Erotuomareiden tulisi tiedostaa, että nuoremmat pelaajat ja alemman tason joukkueet saattavat tarvita tähän enemmän aikaa.

Jos palloa hallitseva joukkue ei tällöin suorita tunnistettavia yrityksiä päästä maalintekotilanteeseen (päätöksentekokriteerejä kohdassa D1 ja D2), toinen erotuomareista viheltää passiivisesta pelistä viimeistään, jos palloa hallitseva joukkue ei 4 syötön jälkeen ole heittänyt maalia kohti (katso säännöt 7:10-11).

Seuraavia tapahtumia ei lasketa syötöiksi:

- Jos syöttöyritystä ei voida kontrolloida puolustavan joukkueen sääntöjenvastaisen toimen takia.

- Jos syöttöyritys menee puolustajan kautta sivu- tai päätyrajan yli.
- Jos puolustava pelaaja torjuu maalia kohti suuntautuvan heittoyrittöksen

Päätöksentekokriteerit ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen

D1. Hyökkäävä joukkue

- ei selkeää vauhdin lisäämistä
- ei selkeää yrittystä maalia kohti
- 1-1-tilanteissa vastustajan kohtaaminen ilman aikomusta saavuttaa tilaetua
- viivyttely pallon pelaamisessa eteenpäin (esim. puolustava joukkue peittää syöttömahdollisuudet).

D2. Puolustava joukkue

- puolustava joukkue yrittää estää vauhdin lisäämistä ja maalia kohti yrittämisen sääntöjenmukaisella ja aktiivisella puolustuspeleillä.
- jos puolustava joukkue yrittää häiritä hyökkäävän joukkueen syöttöä toistetuilla säännön 8:3 vastaisilla teoilla, tätä tulee johdonmukaisesti rangaista nousevasti.

D3. Huomioita koskien syöttöjen enimmäismäärää

D3a. Ennen neljättä syöttöä

- Jos erotuomarit ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen tuomitsevat hyökkäävälle joukkueelle vapaa- tai sisäänheiton, tämä ei keskeytä syöttöjen määrän laskemista.
- Samoin jos puolustavan joukkueen pelaaja estää / torjuu syötön tai maalia kohti suuntautuneen heiton ja pallo palautuu hyökkäävälle joukkueelle (mukaan lukien ulosheiton muodossa), tämä ei keskeytä syöttöjen määrän laskemista.

D3b. Neljännen syötön jälkeen

- Jos neljännen syötön jälkeen hyökkäävälle joukkueelle tuomitaan vapaa- tai sisäänheitto (tai ulosheitto), joukkueelle suodaan yksi ylimääräinen syöttö mahdollistamaan hyökkäyksen vieminen loppuun
- Sama koskee tilannetta, jossa neljännen syötön jälkeinen maalia kohti suuntautunut heitto torjutaan puolustavan joukkueen

kenttäpelaajan toimesta ja pallo ohjautuu takaisin hyökkäävälle joukkueelle tai menee sivu- tai päätyrajan yli. Näissä tapauksessa hyökkäävälle joukkueelle suodaan yksi ylimääräinen syöttö mahdollistamaan hyökkäyksen vieminen loppuun.

E. Lisälause

Merkkejä vauhdin vähenemisestä

- sivuttainen, eikä syvyysuuntaan maalia kohti tapahtuva liike
- toistuva puolustuspelaajien edestä juoksu ilman, että heitä kohtaan kohdistetaan painetta
- ei syvyysuuntaan maalia kohti tapahtuvaa toimintaa, kuten vastustajan 1 vastaan 1 kohtaaminen tai pallon syöttäminen kanssapelaajalle maalialuerajan ja vapaaheittorajan väliin,
- toistuva kahden pelaajan välinen syöttely ilman selkeää vauhdin lisäämistä tai pyrkimystä maalia kohti
- minkä tahansa pelipaikkojen (laitapelaaja, 6m viivapelaaja, takapelaaja) pelaajien välinen syöttely ilman selkeää vauhdin lisäämistä tai tunnistettavaa toimintaa maalia kohti

Merkkejä 1 vastaan 1-tilanteista, joissa ei saavuteta tilaetua

- 1 vastaan 1-tilanne, jossa on ilmeistä (useampi vastustaja estää) ettei ole tilaa läpimurrolle
- 1 vastaan 1-tilanne, jossa ei ole yritystä murtautua läpi maalia kohti
- 1 vastaan 1-tilanne, jossa pyritään saavuttamaan ainoastaan vapaaheitto (esim. tietoisesti ”jäädä kiinni” tai jättää 1 vastaan 1-tilanne kesken, vaikka oli vielä mahdollisuus läpimurtoon).

Merkkejä aktiivisesta ja sääntöjenmukaisesta puolustuspelaamisesta

- yrittää välttää virheen/rikkomuksen, jotta vältettäisiin pelin katkaiseminen
- hyökkäyspelaajan juoksulinjan estäminen, mahdollisesti kahdenkin puolustuspelaajan toimesta
- eteenpäin liikkuminen estääkseen syöttölinjoja
- puolustuspelaajien eteenpäin liikkuminen, jotta saataisiin hyökkääjäpelaajat perääntymään
- hyökkääjäpelaajien painostaminen syöttämään pallo vaarattomiin paikkoihin.

Training support “Passive Play”

Is this action considered as pass? (Situations before the execution of the 4th pass!)

| Ex. | Action attacker 1 | Action defender | Action attacker 2 | Continuation of the game | Decision |
|-----|--------------------|---|---|--------------------------|------------------------------|
| 1 | Pass to a teammate | No contact with the ball | Getting ball under control | Match continuation | Pass is counted |
| 2 | Pass to a teammate | Touching the ball | Getting ball under control | Match continuation | Pass is counted |
| 3 | Pass to a teammate | Touching / blocking the ball; ball is passed back to attacker 1 | No contact with the ball | Match continuation | Pass is counted |
| 4 | Pass to a teammate | Directing the ball behind sideline or outer goal line | No contact with the ball | Throw-in for attacker | Pass is not counted |
| 5 | Pass to a teammate | Foul on attacker 1 during passing | Cannot get ball under control | Free throw for attacker | Pass is not counted |
| 6 | Pass to a teammate | Foul on attacker 2 | Cannot get ball under control | Free throw for attacker | Pass is not counted |
| 7 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Attacker getting ball under control again | Match continuation | Forewarning signal nullified |
| 8 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Ball passing the sideline | Throw-in for attacker | Forewarning signal nullified |
| 9 | Shot on goal | No action | No action | Goal, Goalkeeper throw | Attack finished |
| 10 | Shot on goal | Goalkeeper getting ball under control | No action | Goalkeeper throw | Ball lost / attack finished |
| 11 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Teammate of goalkeeper getting ball under control | Match continuation | Ball lost / attack finished |

| | | | | | |
|----|--------------|---|---|-----------------------|---------------------|
| 12 | Shot on goal | Defender blocking the ball behind sideline or outer goal line | No action | Throw-in for attacker | Pass is not counted |
| 13 | Shot on goal | Defender blocking the ball | Getting ball under control | Match continuation | Pass is counted |
| 14 | Shot on goal | Defender blocking the ball | Attacker 1 getting ball under control again | Match continuation | Pass is counted |
| 15 | Shot on goal | No action | Getting ball under control | Match continuation | Pass is counted |

Situations after the execution of the 4th pass!

| Ex. | Action attacker 1 after the 4 th pass | Action defender | Action attacker 2 | Continuation of the game | Decision |
|-----|--|---|---|--------------------------|------------------------------|
| 1 | Shot on goal | No action | Getting ball under control | Free throw for defence | Passive play |
| 2 | Shot on goal | Defender touching the ball | Getting ball under control | Match continuation | Additional pass allowed |
| 3 | Shot on goal | Defender blocking the ball | Attacker getting ball under control | Match continuation | Additional pass allowed |
| 4 | Shot on goal | Defender blocking the ball | Attacker 1 getting ball under control again | Match continuation | Additional pass allowed |
| 5 | Shot on goal | Defender blocking the ball behind sideline or outer goal line | No action | Throw-in for attacker | Additional pass allowed |
| 6 | Shot on goal | Foul on attacker 1 during passing | No contact with the ball | Free throw for attacker | Additional pass allowed |
| 7 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Attackers getting ball under control again | Match continuation | Forewarning signal nullified |

| | | | | | |
|----|--------------|---|-------------------------------------|------------------------|------------------------------|
| 8 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Ball passing the sideline | Throw-in for attacker | Forewarning signal nullified |
| 9 | Shot on goal | No action | No action | Goal, Goalkeeper throw | Attack finished |
| 10 | Shot on goal | Goalkeeper getting ball under control | No action | Goalkeeper throw | Ball lost / attack finished |
| 11 | Shot on goal | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Defender getting ball under control | Match continuation | Ball lost / attack finished |

5. Epäurheilijamainen käytös (Säännöt 8:4, 16:1d ja 16:6b)

Esimerkkejä epäurheilijamaisesta käytöksestä ovat:

- Huutaminen vastustajan 6 metrin heiton suorituksen aikana.
- Pallon potkaiseminen pois pelikatkon aikana, jottei vastajoukkue heti voi suorittaa sille tuomittua heittoa.
- Vastapelaajaan tai joukkueoverin sanallinen loukkaaminen.
- Pelaaja tai joukkueen johtaja ei luovuta palloa, jos se on päätynyt pelikentän ulkopuolelle.
- Heiton suorittamisen viivästäminen/estäminen.
- Vastustajan peliasusta kiinni pitäminen.
- Maalivahti ei luovuta palloa, jos vastajoukkueelle on tuomittu 6 metrin heitto
- Kenttäpelaajan toistuva pallon torjuminen jalalla/säärellä
- Puolustavan pelaajan toistuva maalialueelle astuminen
- Pelaaja yrittää antaa (väärän) vaikutelman siitä, että vastustaja olisi rikkonut häntä – ”filmaaminen”.

6. Törkeä epäurheilijamainen käytös (Säännöt 8:6 ja 16:6e)

Esimerkkejä törkeästä epäurheilijamaisesta käytöksestä ovat:

- a. Loukkaava käytös (sanallisesti, kasvojen ilmeillä, elehtimisellä tai kehollisella kontaktilla) toista henkilöä (erotuomari, ajanottaja/sihteeri, delegaatti, joukkueen johtaja, katsoja jne) kohtaan.
- b. Erotuomarin tuomion jälkeen pallon pois heittäminen tai työntäminen niin pitkälle, ettei tekoa voida katsoa vain epäurheilijamaiseksi.
- c. Jos maalivahti vastajoukkueelle tuomitun 6 metrin heiton yhteydessä osoittaa niin passiivista asennetta, että erotuomari voi olettaa, ettei maalivahti edes yritä torjua heittoa.
- d. Itseensä kohdistuneen rikkeen jälkeen kostaminen (refleksinomainen liike)
- e. Pelikatkon aikana vastapelaajaa kohti pallon heittäminen, jos se ei tapahdu sellaisella tavalla, että se voidaan katsoa väkivaltaiseksi teoksi.

7. ”Selvän maalinsaantitilaisuuden” määrittäminen (Sääntö 14:1)

Säännön 14:1 tarkoittamassa mielessä ”selvä maalinsaantitilaisuus” on olemassa, kun:

- a) Pelaajalla, jolla jo on pallon ja kehon hallinta, on vastustajien maalialuerajalla tilaisuus tehdä maali ilman, että kukaan vastapelaaja pystyisi estämään heittoa sääntöjen mukaisesti.
- b) Pelaaja, jolla on pallon ja kehon hallinta, juoksee (tai kuljettaa) yksin kohti maalivahtia vastahyökkäyksessä, ilman että kukaan muu vastapelaaja voisi tulla hänen eteensä ja pysäyttää vastahyökkäyksen.
- c) Kohdissa a) ja b) mainituissa tilanteissa oleva pelaaja, jolla pelaajalla ei ole vielä palloa hallussaan, mutta hän on valmis pallon välittömään kiinniottamiseen; tällöin erotuomareiden tulee olla varmoja ettei yhdelläkään vastapelaajalla ole mahdollisuutta sääntöjen mukaisin keinoin estää pallon vastaanottoa;
- d) Maalivahti on poistunut maalialueeltaan, ja vastapelaajalla, jolla on pallon ja kehon hallinta, on selvä ja esteetön tilaisuus heittää

pallo tyhjään maaliin. (Tämä pätee myös, mikäli puolustavia pelaajia on heittävän pelaajan maalin välissä mutta tällöin erotuomareiden tulee myös ottaa laskuihin näiden pelaajien mahdollisuus estää tilanne sääntöjen mukaisesti).

8. Ajanottajan tai delegaatin pelikatkomerkki (Sääntö 18:1)

Mikäli ajanottaja katkaisee pelin väärän vaihdon tai kentälle astumisen takia, sääntöjen 4:4, 4:6, 4.13 ja 4.14 mukaan, peliä jatketaan vastajoukkueen vapaahetulla, normaalisti siitä kohtaa pelikenttää, jossa rikkomus tapahtui. Jos kuitenkin pallo oli pelin katkaisemisen aikaan vastajoukkueelle edullisemmassa paikassa, vapaahettoa tulisi suorittaa siitä kohtaa (Sääntö 13:8 3. ja 4. kappaleet).

Tällaisessa tapauksessa ajanottajan tulee välittömästi katkaista peli soveltamatta yleisiä "hyötysääntöjä" (Säännöt 13:2 ja 14:2). Jos tällaisella katkolla, kun se on aiheutunut puolustavan joukkueen sääntörikkomuksesta, riistetään selvä maalinsaantitilaisuus, tuomitaan 6 metrin heitto säännön 14:1a mukaisesti.

Muiden erotuomareille raportoitavien rikkomusten yhteydessä ajanottajan tulisi odottaa seuraavaa pelikatkoa ja tuolloin ilmoittaa erotuomarille. Jos ajanottaja kuitenkin katkaisee pelin pallon ollessa pelissä, tämä ei kuitenkaan voi johtaa pallon hallinnan vaihtumiseen vaan peliä jatketaan sen joukkueen vapaahetulla, joka hallitsi palloa pelin katkaisuhetkellä. Jos katko kuitenkin aiheutui puolustavan joukkueen rikkomuksesta ja erotuomarit arvioivat ennenaikaisen katkon riistäneen selvän maalinsaantitilaisuuden vastustajilta, tulee tuomita 6 metrin heitto yhdenmukaisesti säännön 14:1b kanssa. Periaatteessa ajanottajan/sihteerin havaitsemat rikkomukset ei johda henkilökohtaisiin rangaistuksiin (lukuun ottamatta säännöissä 4:4, 4:6, 4:13 ja 4:14 mainitut tilanteet).

Mahdollisuus tuomita 6 metrin heitto säännön 14:1a mukaan, kuten yllä toisessa kappaleessa mainittu, koskee myös tilannetta jossa delegaatti (kansainvälisen tai kansallisen liiton), kun palloa hallitsevalla joukkueella on selvä maalinsaantitilaisuus, keskeyttää pelin sellaisen rikkomuksen takia, joka johtaa puolustavan joukkueen pelaajan tai johtajan sanalliseen varoitukseen tai henkilökohtaiseen rangaistukseen

9. "Shoot Out" ja vastahyökkäys

Jos "Shoot Outin" aikana tai vastahyökkäyksessä puolustava maalivahti tai kenttäpelaaja estää hyökkäävän pelaajan juoksurataa, täten aiheuttaen fyysisin kontaktin, tulee tuomita sekä 6 metrin heitto että ottelusta sulkeminen. Puolustava maalivahti tai pelaaja ovat aina vastuussa tämän tyyppisistä teoista.

10. Viimeiset 15 sekuntia

Viimeiset 15 sekuntia (Säännöt 8.11a ja 8:11b)

Viimeiset 15 sekuntia koskevat normaalin peliajan (molempien erien) loppua sekä kaikkia "Kultainen maali"-ratkaisuja. Molempien erien 15 viimeistä sekuntia alkavat, kun pelikello näyttää 9:45 (ylöspäin laskeva) tai 0:15 (alaspäin laskeva).

Sääntö on voimassa koko "Kultainen maali"-ratkaisun ajan.

Etäisyyden pitämisen laiminlyönti (Sääntö 8:11a)

"Etäisyyden pitämisen laiminlyönti" johtaa sulkemiseen ja 6 metrin heittoon, jos molempien erien 15 viimeisen sekunnin tai "Kultainen maali"-ratkaisun aikana tuomittua heittoa ei voida suorittaa.

Sääntö on voimassa, jos rikkomus tapahtuu peliajan viimeisen 15 sekunnin aikana tai samanaikaisesti loppuäänimerkin kanssa, sekä "Kultainen maali"-ratkaisun aikana (Sääntö 2:10). Tällaisessa tilanteessa erotuomarit tekevät päätöksensä tapahtumatoteamuksiensa perusteella (Sääntö 17:13).

Mikäli peli viimeisen 15 sekunnin tai "Kultainen maali"-ratkaisun aikana katkaistaan rikkomuksen, joka ei suoraan liity heiton suorittamiseen (esim. väärä vaihto, epäurheilijamainen käytös vaihtoaalueella), sääntö 8:11a ei ole voimassa.

Jos heitto esimerkiksi suoritetaan mutta torjutaan tai sitä häiritään liian lähellä seisovan ja aktiivisesti toimivan pelaajan toimesta, sääntö 8:11a on voimassa.

Jos pelaaja seisoo lähempänä kuin 1 metri heiton suorittajasta muttei aktiivisesti häiritse heiton suorittamista, siitä ei seuraa rangaistusta. Jos liian lähellä seisova pelaaja käyttää sijoittumistaan hyödyksi torjuakseen heiton tai katkaistakseen syötön sääntö 8:11 on voimassa.

Sulkeminen viimeisen 15 sekunnin aikana (Sääntö 8:11b)

Molempien erien 15 viimeisen sekunnin aikana ja koko ”Kultainen maali”-ratkaisun aikana, säännön 8:5 mukaan puolustavan pelaajan sulkeminen johtaa sulkemiseen ilman raporttia + 6 metrin heittoon.

Molempien erien 15 viimeisen sekunnin aikana ja koko ”Kultainen maali”-ratkaisun aikana, säännön 8:7 mukaan puolustavan pelaajan sulkeminen johtaa sulkemiseen ja raporttiin + 6 metrin heittoon.

Edun saavuttaminen viimeisen 15 sekunnin aikana (Sääntö 8:11b viimeinen kappale)

Erotuomarit katkaisevat pelin ja tuomitsevat 6 metrin heiton viimeistään siinä vaiheessa, kun syötön vastaanottava pelaaja ei tee maalia tai hän syöttää pallon eteenpäin.

Sääntö 8:11b on voimassa, jos rikkomus tapahtuu peliajan aikana tai samanaikaisesti loppuäänimerkin kanssa (Sääntö 2:10). Tällaisessa tilanteessa erotuomarit tekevät päätöksensä tapahtumatoteamuksiensa perusteella (Sääntö 17:13).

VAIHTOALUESÄÄNNÖSTÖ

1. Molemmilla joukkueilla on vaihtoalueet, joiden pituus on 15 metriä ja leveys 3 metriä. Nämä sijaitsevat sivurajojen ulkopuolella pelikentän vastakkaisilla puolilla (Sääntö 1:7)
2. Mitään esineitä ei saa sijoittaa vaihtoalueille. Vesipullot ja pyyhkeet voidaan pitää järjestäjän tarjoamissa telineissä.
3. Vain pöytäkirjaan merkittyjen pelaajien ja joukkueen johtajien sallitaan olla vaihtoalueella (säännöt 4:2 ja 4:6).
4. Molemmat joukkueet pysyttelevät omilla vaihtoalueillaan kummallakin puolella pelikenttää (Säännöt 1:7 ja 2:1)
5. Vaihtoalueella olevien joukkueen johtajien tulee olla pukeutuneina urheilullisiin vaatteisiin (Sääntö 4:8n selitys)
6. Jos tulkkia tarvitaan, hänen täytyy sijoittua joukkueen penkin taakse.
7. Ajanottajan ja sihteerin kuten myös delegaatin tulee tukea erotuomareita vaihtoalueen miehityksen valvonnassa ennen ottelua ja sen aikana.
Jos ennen ottelua on vaihtoaluetta koskevia mitä tahansa sääntöjenvastaisuuksia, ottelu ei saa alkaa ennen kuin sääntöjenvastaisuudet on korjattu. Jos näitä sääntöjä rikotaan ottelun aikana, ottelu ei voi jatkua seuraavan pelikatkon jälkeen ennen kuin asia on selvitetty.
8. a. Joukkueiden johtajilla on oikeus ja velvollisuus ohjata ja johtaa joukkuettaan myös ottelun aikana rehdissä ja urheilullisessa

hengessä sääntöjen puitteissa. Periaatteessa heidän tulisi istua tai olla polvillaan vaihtoalueillaan.

Johtajien sallitaan kuitenkin liikkua ”valmennusalueella” erityisesti jotta he:

- voivat hoitaa pelaajien vaihtoja.
- antaa taktisia neuvoja pelaajilleen.
- antaa lääkinnällistä apua.
- pyytää aikalisää.
- olla yhteydessä ajanottajaan/sihteeriin; tämä koskee vain joukkueen ”vastaavaa johtajaa” ja vain erityistilanteita

Kaikissa tilanteissa vain yhden johtajan on kerrallaan sallittua seistä tai liikkua.

Lisäksi johtajan, joka liikkuu, tulee kunnioittaa vaihtoalueen yllä kohdassa 1 mainittuja rajoja.

Myöskään johtaja, joka liikkuu, on mahdollistettava ajanottajan/sihteerin/delegaatin esteetön näköyhteys pelikentälle.

b. Periaatteessa vaihtoalueella olevien pelaajien tulisi istua tai olla polvillaan vaihtoalueella. Vaihtopelaajat saavat kuitenkin liikkua vaihtoalueella hieman ennen kuin he ovat menossa pelikentälle kunhan tästä ei koidu haittaa.

c. Joukkueen johtajien tai pelaajien **ei sallita**:

- Häiritä tai loukata erotuomareita, delegaatteja, ajanottajaa/sihteeriä, pelaajia, joukkueiden johtajia tai katsojia käyttäytymällä provosoivasti, protestoimalla tai muuten epäurheilijamaisella tavalla (puhein, ilmein tai elein).
- Poistua vaihtoalueelta tarkoituksenaan vaikuttaa peliin.
- Lämmitellessään seistä tai liikkua sivurajaa pitkin.

Joukkueen johtajien ja pelaajien edellytetään periaatteessa pysyttelevän vaihtoalueellaan. Jos johtaja kuitenkin poistuu vaihtoalueeltaan, hän menettää oikeuden huoltaa ja johtaa joukkuettaan, ja hänen on palattava vaihtoalueelle saadakseen oikeutensa takaisin.

Ylipäänsä pelaajat ja johtajat pysyvät erotuomareiden toimivallan alaisina koko ottelun ajan, ja normaalit henkilökohtaisia rangaistuksia koskevat säännöt koskevat myös kentältä tai vaihto-

alueelta poistunutta pelaajaa tai johtajaa. Näin ollen epäurheilijamainen käytös, törkeän epäurheilijamainen käytös ja erittäin törkeä epäurheilijamainen käytös tulee rangaista samalla tavoin kuin, jos rikkomus olisi tapahtunut kentällä tai vaihtoalueella.

9. Jos vaihtoaluesäännöstöä rikotaan, erotuomarit ovat velvolliset menettelemään sääntöjen 16:1d, 16:2c-d tai 16:6b,e,h (varoitus, ulosajo, sulkeminen) mukaisesti.
10. Jos erotuomarit eivät havaitse Vaihtoaluesäännöstön rikkomusta, ajanottajan/sihteerin tulee informoida heitä tästä seuraavan pelikatkon aikana.
11. Delegaatti katkaisee pelin:
Kansallisen tai kansainvälisen liiton delegaatilla on oikeus informoida erotuomareita mahdollisista sääntörikkomuksista (lukuun ottamatta erotuomareiden tapahtumatoteamuksiin perustuvissa päätöksissä) tai Vaihtoaluesäännöstön rikkomuksista.
Delegaatti voi katkaista pelin välittömästi. Tässä tapauksessa peliä jatketaan sen joukkueen vapaaheitolla, joka ei aiheuttanut pelin katkaisemista.
Jos peli katkaistaan puolustavan joukkueen rikkomuksen takia ja tämän takia menetetään selvä maalinsaantitilaisuus, siitä tulee seurata 6 metrin heitto säännön 14:1a mukaisesti.
Erotuomarit ovat velvoitettuja tuomitsemaan henkilökohtaisia rangaistuksia delegaatin ohjeistusten mukaan.
Ottelusta sulkemiseen johtavat tapahtumista tulee tehdä kirjallinen raportti (Sääntö 16:9).